

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan:

1. Perangkat lunak GENIE dapat membantu pengguna menghasilkan media *e-learning* tanpa membutuhkan kemampuan teknis sama sekali.
2. Perangkat lunak GENIE merupakan sistem *content generator* yang mudah digunakan, interaktif, dan dinamis.
3. Perangkat lunak GENIE dapat menghasilkan suatu media *e-learning* berbasis web.

5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat ditarik dari proses analisa sampai pembuatan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Fitur *Quiz* pada perangkat lunak GENIE dapat dikembangkan, sehingga tidak hanya berbentuk *multiple choice* saja, contoh: *true/false quiz*, *essay quiz*, dll.
2. Fitur *Show Output* dapat ditambahkan yang berfungsi untuk melihat hasil output tanpa harus melakukan *export* terlebih dahulu.
3. *Feedback system* yang menggunakan perangkat lunak GENIE sebagai *media content generator*-nya sehingga dapat melengkapi suatu sistem *e-learning* yang kompleks.

4. Teknik pemrograman yang dapat mereduksi pemakaian memori dapat ditambahkan, sehingga pemakaian memori lebih optimal dan lebih kecil.



DAFTAR PUSTAKA

- Fowler, Martin, Kendall Scott. *UML Distilled - Second Edition*. Adisson Wesley. 1999.
- Jacobson, Ivar, Grady Booch, James Rumbaugh. *The Unified Software Development Process*. Addison-Wesley. 1998.
- Schach, Stephen R. *An Introduction to Object-Oriented Systems Analysis and Design with UML and the Unified Process*. Mc Graw-Hill. 2004.
- Sinaga, Benyamin Langgu. *Diktat Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta. 2002.
- _____. <http://ilmukomputer.com:81/umum/yanti-uml.php>, diakses pada bulan Maret 2007.
- _____. <http://www.microsoft.com/>, diakses pada bulan Maret 2007.
- _____. <http://www.microsoft.com/netfx3/>, diakses pada bulan Maret 2007.
- _____. <http://www.wikipedia.org/>, diakses pada bulan Maret 2007.
- _____. <http://en.wikipedia.org/wiki/e-learning>, diakses pada bulan Maret 2007.
- _____. <http://www.howstuffworks.com/elearning1.htm>, diakses pada bulan Maret 2007.
- _____. <http://www.asknlearn.com/eduwiz/>, diakses pada bulan Maret 2007.
- _____. <http://www.martinfowler.com/>, diakses pada bulan Maret 2007.

