

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan :

1. Perangkat Lunak Menggambar yang diberi nama *Interactive Whiteboard* telah berhasil diimplementasikan sebagai aplikasi untuk menggambar anak-anak. *Interactive Whiteboard* dapat membantu menggambar dengan media baru agar lebih interaktif dan menarik dan telah di ujicoba melalui kuisisioner yang ditujukan ke anak-anak SD, diharapkan secara tidak langsung mengenalkan komputersisasi sejak dini untuk usia dini.
2. Aplikasi *Interactive Whiteboard* menggunakan jaringan *TCP/IP* dimana di sisi Client atau Server dapat berkomunikasi dan bertukar data seperti menggambar, chatting, simpan gambar dan menampilkan info.

## 6.2 Saran

Perangkat Lunak *Interactive whiteboard* ini belum merupakan sistem yang sempurna sehingga dibutuhkan penyempurnaan sistem secara berkesinambungan sesuai dengan kebutuhan . Untuk pengembangan perangkat lunak *Interactive Whiteboard* ini diharapkan :

1. Pada aplikasi *Interactive whiteboard* terdapat keterbatasan yakni belum dapat meng-load gambar baik itu dari sisi *server* maupun *client* . Diharapkan dalam pengembangannya aplikasi ini dapat meng-load gambar model agar aplikasi ini lebih baik.
2. Pada aplikasi *Interactive whiteboard* terdapat keterbatasan yakni aplikasi ini hanya dapat berjalan pada jaringan jaringan lokal (*LAN*). Diharapkan dalam pengembangannya aplikasi ini dapat berjalan di jaringan *Internet* yang dapat terhubung ke mana saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sri S. Dewantik H., Amirul Mukminin. 2010. Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer sebagai Dasar Pengenalan Teknologi Informasi pada Guru Taman Kanak-kanak di Kota Semarang. *Jurnal abdimas*, Tahun 2010, Volume 14, Nomor (2): 226-240. Semarang.
- Yalın Kılıç Türel and Tristan E. Johnson. 2012. Teachers' Belief and Use of Interactive Whiteboards for Teaching and Learning . *Jurnal Educational Technology & Society*, Tahun 2012, Volume 15, Nomor (1):215.
- Miller, D. dan Glover, D. 2002. Information Technology in Childhood Education Annual. *Jurnal Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)*, Tahun 2002, Volume 1, Nomor (15):394.
- Fariz Darmawan, Sritomo Wignjosoebroto, Adithya Sudiarno. 2010. *INTERACTIVE WHITEBOARD MENGGUNAKAN APLIKASI WII REMOTE DENGAN PENDEKATAN HIGH TOUCH DESIGN PROCESS*. *Jurnal Jurnal informatika*, Tahun 2010, Volume 4, Nomor (1):83.
- Arthur Shenton and Linda Pagett. November 2007. The use of the interactive whiteboard for literacy in six primary classrooms in England. *Jurnal Australian Journal of Language & Literacy*, Tahun 2007, Volume 41, Nomor (3):197.

- Hui Ling Xu. November 2011. Student Feedback on the Use of the Interactive Whiteboard in Learning Chinese at Tertiary Level. *Jurnal Asian Social Science*, Tahun 2011, Volume 7, Nomor (11):129.
- Hertzum, Morten. September 2011. Electronic emergency-department whiteboards: A study of clinicians' expectations and experiences.. *Jurnal International Journal of Medical Informatics*, Tahun 2011, Volume 80, Nomor (9):180.
- Yáñez, Lorena Coyle, Yvette. 2011. Children's perceptions of learning with an interactive whiteboard. *Jurnal English Language Teachers Journal*, Tahun 2011, Volume 64, Nomor (4):618.
- Tozcu, Anjel. September 2008. The use of interactive whiteboards in teaching non-roman scripts. *Jurnal Computer Assisted Language Learning*, Tahun 2008, Volume 21, Nomor (2):446.
- Austen, Kat. Januari 2013. Where in the world...?, Tahun 2013, Vol. 217 Issue 2900.
- Nishida, Nguyen. Maret 2013 . Optimal Client-Server Assignment for *Internet* Distributed Systems, Tahun 2013 , Vol. 24 Issue 3, p565-575