

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari Bab 4 dapat diambil kesimpulan jika :

1. Dari hasil pengujian fungsionalitas, disimpulkan bahwa semua fungsi di dalam media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dan Konverter Enkripsi menggunakan *MATLAB R2017a* ini berjalan 100%, sesuai yang telah direncanakan.
2. Dari hasil pengujian akurasi perhitungan dengan cara membandingkan hasil nilai konverter dengan hitung manual pada contoh ke 1 dan contoh ke 2 didapatkan nilai yang sama dengan tingkat akurasi sebesar 100%. Sehingga konverter enkripsi yang telah dibuat layak untuk digunakan.
3. Berdasarkan hasil kuesioner, tampilan dan penggunaan dari media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata MOS yaitu 4.36 dari skala 1 sampai 5. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran ini berdampak baik.

#### **5.2 Saran**

Berikut ini adalah saran untuk pengembangan dan penyempurnaan media pembelajaran interaktif dan konverter ini.

1. Dapat menghubungkan antara media pembelajaran yang menggunakan *Adobe Flash CS6* dan konverter enkripsi yang menggunakan *MATLAB R2017a*.
2. Dapat menambahkan beberapa animasi pada contoh soal agar terlihat lebih menarik dan tidak monoton.
3. Menambahkan setiap materi yang lebih lengkap dan detail. Karena masih banyak responden yang menilai cukup (MOS mengenai isi Materi masih <4.5). Maka, menyatakan masih ada kekurangan yang harus dibenahi supaya responden lebih mudah dalam penggunaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ginting, R. R. Isnanto, and I. P. Windasari, "Implementasi Algoritma Kriptografi RSA untuk Enkripsi dan Dekripsi E-mail," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 253–258, 2015.
- [2] I. Gunawan, "Kombinasi Algoritma *Caesar Cipher* dan Algoritma RSA untuk Pengamanan *File* Dokumen dan Pesan Teks," *J. Nas. Inform. dan Teknol. Jar.*, vol. 2, no. 1, pp. 124–129, 2018.
- [3] I. Mu'alimin Arrijal, R. Efendi, and B. Susilo, "PENERAPAN ALGORTIMA KRIPTOGRAFI KUNCI SIMETRIS DENGAN MODIFIKASI *VIGENERE CIPHER* DALAM APLIKASI KRIPTOGRAFI TEKS," *J. Pseudocode*, vol. III, no. 01, pp. 69–82, 2016.
- [4] J. S. Farha, M. Yamini, N. Sandhya, and M. Puneeth, "AES Algorithm Using MATLAB," *Int. J. Eng. Manag. Sci.*, vol. 2, no. 6, pp. 17–21, 2015.
- [5] K. D. M. AlSabti and H. R. Hashim, "A New Approach for Image Encryption in the Modified RSA Cryptosystem Using MATLAB," *Glob. J. Pure Appl. Math.*, vol. 12, no. 4, pp. 3631–3640, 2016.
- [6] K. Firmantoro, Anton, and E. R. Nainggolan, "Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Techno Nusa Mandiri*, vol. XIII, no. 2, pp. 14–22, 2016.
- [7] K. Manuel, *CorelDRAW GRAPHOCS SUITE X4*. 2007.
- [8] N. Hadi W, "Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif," 2016.
- [9] N. Wahid and N. Hassan, "Self-Tuning Fuzzy PID Controller Design for Aircraft Pitch Control," *2012 Third Int. Conf. Intell. Syst. Model. Simul.*, vol. 10, no. 27, pp. 19–24, 2012.
- [10] P. Beirne and M. Bowllon, *CorelDRAW X3*. 2013.
- [11] R. Eko Indrajit, "FENOMENA KEBOCORAN DATA Mencari Sumber Penyebab dan Akar Permasalahannya," *Guru Besar Institus Perbanas*, vol. 4, no. ii, pp. 1–5, 2015.
- [12] R. Kurniawan, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENGAMAN ISI *FILE* DOKUMEN DENGAN ALGORTIMA RSA," *Algoritm. J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 01, no. 01, pp. 46–52, 2017.
- [13] S. Chepuri, "An RGB Image Encryption using RSA Algorithm," *Int. J. Curr. Trends Eng. Res.*, vol. 3, no. 3, pp. 1–7, 2017.