

BAB 4

SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Simpulan yang dapat ditarik dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. *Game* ingatan yang telah dibangun ini dapat mengukur daya ingat *user* yang memainkannya berdasarkan standar yang ada.
2. Hasil pembahasan terhadap LCF dan LFG, didapatkan bahwa Big-oh LCG adalah $T(n) = O(n)$ dan Big-oh LFG adalah $T(n) = O(n)$, rata-rata LCG adalah 6.4 dan rata-rata LFG adalah 8.45, varian LCG adalah 1.07 dan varian LFG adalah 1.19, standar deviasi LCG adalah 1.04 dan standar deviasi LFG adalah 1.2. Untuk itu, LFG lebih baik digunakan pada *game* ingatan.

4.2 Saran

Saran-saran yang diusulkan agar aplikasi ini dapat disempurnakan pada penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya peneliti mengembangkan *game* ingatan berbasis web agar semakin banyak *user* yang dapat menggunakan aplikasi ini.
2. Sebaiknya tampilan aplikasi ini dibuat lebih menarik seperti dengan menambahkan efek suara.