

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
2. Mahasiswa dapat mengetahui ilmu dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja di era globalisasi, seperti:
 - ❖ Keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.
 - ❖ Ilmu dasar mengenai bidang spesifik yang diperoleh selama perkuliahan.
 - ❖ Keterampilan menganalisis permasalahan untuk dicari solusinya.
 - ❖ Keterampilan mempelajari hal yang baru dalam waktu relatif singkat.
3. Mahasiswa menyadari pentingnya etos kerja yang baik, disiplin, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.
4. Dengan adanya Aplikasi *game* simulasi pendaftaran mahasiswa ini dapat memberikan informasi tentang tahapan dan proses pendaftaran mahasiswa dengan gambaran kasar (*Prototype*).
5. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam memberikan informasi tentang tahapan dan proses pendaftaran mahasiswa dengan gambaran kasar (Prototipe). Serta mendukung pembuatan laporan pertanggung jawaban.

V.2 Saran

1. Perlu ditumbuhkan kebiasaan belajar secara mandiri (*self-learning*) di kalangan mahasiswa, khususnya dalam mempelajari teknologi secara aplikatif. Salah satu fasilitas yang tersedia yang mendukung proses pembelajaran secara mandiri ini adalah koneksi internet yang cukup cepat.
2. Perlu adanya kemampuan mahasiswa untuk menggabungkan seluruh ilmu yang pernah didapat di perkuliahan dalam proses pembangunan perangkat lunak.
3. Perlu adanya bimbingan secara lebih intensif bagi mahasiswa kerja praktek.

4. Jika memungkinkan, dalam pelaksanaan kerja praktek mahasiswa dapat dilibatkan dalam suatu proyek di mana mahasiswa dapat bekerja sama dengan pegawai lain.
5. Perlu adanya optimasi secara lebih lanjut, misalnya dengan menggunakan teknik atau dalam bentuk yang berbeda.