

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian, maka penulis dapat menyimpulkan, bahwa:

1. Untuk membuat aplikasi *game habit education* menggunakan metode dari Sutopo dengan rincian:
 - a. *Concept* adalah tahap menentukan tujuan dari pembuatan aplikasi, target pasar hingga konsep kendali yang digunakan di aplikasi ini.
 - b. *Design* adalah perancangan yang dimulai dengan perancangan struktur hirarki, *user interface*, karakter, dan background
 - c. *Material Collecting* adalah tahap pengumpulan asset seperti karakter, background, tombol dan sound effect.
 - d. *Assembly* adalah tahap penggabungan dari asset untuk dijadikan aplikasi yang didasarkan pada tahap *design*.
 - e. *Testing* adalah tahap pengujian setelah aplikasi dibuat. Testing dilakukan untuk melihat apakah ada kesalahan atau tidak.
 - f. *Distribution* adalah tahap bagaimana aplikasi bisa dikenal oleh masyarakat. Dalam tahap ini penulis diupload di *play store*.
2. Untuk mengevaluasi dari perancangan game ini, dilakukan dengan testing blackbox untuk identifikasi setiap kesalahan. Dan melakukan testing pada setiap device dengan ukuran layar yang berbeda. Dari semua hasil testing aplikasi ini berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Game "Habit education" masih butuh saran untuk melanjutkan pengembangan supaya hasil lebih maksimal, berikut adalah kumpulan saran untuk pengembangan *game* lebih lanjut:

1. Jumlah pertanyaan yang di perbanyak sesuai dengan level atau aktifitas dalam setiap level.
2. Animasi pada *game* lebih diperbanyak supaya *player* tidak merasa bosan.
3. Ada pengaturan audio supaya *player* bisa menonaktifkan suara.

