

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya hingga akhir aplikasi Perancangan Game Kuis Jago Bola Berbasis Android maka dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi Perancangan Game Kuis Jago Bola Berbasis Android, Pengguna *smartphone* berbasis android terutama pecinta sepak bola atau untuk kalangan umum dapat menjadikan aplikasi ini sebagai media hiburan dan pengetahuan.
2. Hasil Pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah mampu menampilkan soal, menampilkan skor tertinggi dengan minimal skor 80 untuk membuka level berikutnya serta menampilkan soal bergambar.

## 5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih banyak kekurangan, dan masih diperlukan pengembangan lebih lanjut baik sisi laporan maupun sisi aplikasi. Maka sangat diharapkan bahwa skripsi ini dapat dilanjutkan dengan penelitian lebih lanjut oleh para pembacanya. Untuk lebih menyempurnakan aplikasi ini penulis memberikan beberapa saran diantaranya :

1. Saat ini aplikasi hanya mampu menampilkan 7 level permainan dan setiap level hanya terdapat 10 pertanyaan, pengembang selanjutnya dapat menambahkan jumlah level permainan dan dapat memberi *background* suara.
2. Penambahan isi database berupa soal-soal untuk menambah wawasan pengguna menjadi lebih luas, karena data soal di aplikasi masih terbilang sedikit.
3. Penyesuaian dimensi gambar saat aplikasi dibuka pada *smartphone* dengan resolusi yang berbeda, diharapkan pengembang dapat menyesuaikan *aspect ratio* di masing-masing *smartphone*

Penyusun berharap aplikasi yang telah dibuat ini dapat menambah wawasan dan membantu pengguna sebagai sarana pengetahuan mengenai Game Kuis Jago Bola