

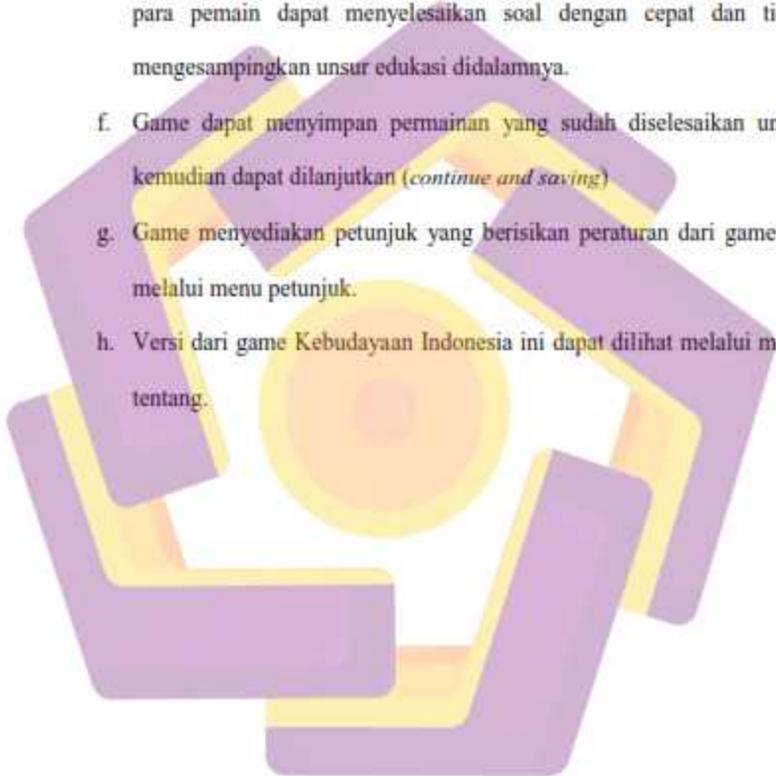
BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada uraian penjelasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya mengenai aspek-aspek yang dibutuhkan pada pembuatan game Kebudayaan Indonesia, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Cara merancang dan mengembangkan game Kebudayaan Indonesia terdapat beberapa langkah untuk perancangannya sendiri, yaitu menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan perancangan antar muka yang berisikan rancangan tampilan dari game Kebudayaan Indonesia, serta cara pengembangan yang menggunakan IDE (Integrated Development Environment), yaitu Eclipse, Java Development Kit, Android SDK, ADT Plug-in untuk Eclipse.
2. Dari perancangan dan pengembangan game Kebudayaan Indonesia ini, dapat menghasilkan fitur-fitur sebagai berikut:
 - a. Pada menu utama terdapat beberapa fitur utama, yaitu Ensiklopedia, Kuis, Tentang, dan Petunjuk.
 - b. Jika memilih fitur ensiklopedia, maka akan menuju daftar kebudayaan yang telah dikelompokkan berdasarkan kategorinya.
 - c. Jika memilih fitur kuis, maka akan menuju menu pilih level, dimana akan menyuguhkan 5 level yang berisikan soal-soal pilihan ganda dari kebudayaan Indonesia.

- d. Pemain harus menyelesaikan level 1 terlebih dahulu yang terdiri dari 10 soal didalamnya, pemain tidak dapat menuju soal berikutnya jika soal yang dijawab salah.
- e. Game dapat menampilkan permainan sesederhana mungkin sehingga para pemain dapat menyelesaikan soal dengan cepat dan tidak mengesampingkan unsur edukasi didalamnya.
- f. Game dapat menyimpan permainan yang sudah diselesaikan untuk kemudian dapat dilanjutkan (*continue and saving*)
- g. Game menyediakan petunjuk yang berisikan peraturan dari game ini melalui menu petunjuk.
- h. Versi dari game Kebudayaan Indonesia ini dapat dilihat melalui menu tentang.



5.2 Saran

Untuk menjadikannya lebih baik lagi, maka beberapa saran berikut perlu dilakukan, antar lain:

1. Menambahkan fitur slide pada gambar sehingga dalam detail ensiklopedia maupun kuis, terdapat beberapa gambar sebagai contohnya.
2. Menambah kategori dari kebudayaan yang ada di Indonesia dengan penyempurnaan aplikasi pada versi yang lebih baru.
3. Melengkapi detail-detail yang dirasa masih kurang lengkap dengan sumber yang lebih akurat.

