

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan dibahas beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengujian pada laporan ini, serta beberapa saran yang dapat diberikan guna melanjutkan pokok permasalahan dalam pembuatan game ini.

5.1. Kesimpulan

Setelah mempelajari dan menganalisa berbagai permasalahan dalam implementasi aplikasi ini, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Aplikasi Game Edukasi Mengenai Peristiwa Bersejarah & Tokoh Pahlawan di Indonesia berhasil dibuat.
2. Menu dan fitur yang disediakan dalam aplikasi ini sesuai rancangan dan berfungsi dengan baik.
3. Aplikasi ini memiliki keuntungan, yaitu dapat membantu menambah pengetahuan mengenai peristiwa-peristiwa bersejarah bangsa Indonesia & Tokoh Pahlawan
4. Dari hasil kuisisioner dapat disimpulkan bahwa:
 - a. Setiap menu mudah dipahami dan dimengerti
 - b. Aplikasi mempunyai tampilan yang menarik

5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan berkaitan dengan keterbatasan yang ada pada aplikasi yang dibuat adalah:

1. Game-game dalam aplikasi ini diharapkan dapat lebih bervariasi lagi bentuknya agar anak-anak sebagai *user* semakin termotivasi memainkannya.
2. Penyempurnaan desain *interface* dengan menambah *score* dan menu kuis, supaya anak-anak lebih termotivasi memainkannya.
3. Penyempurnaan efek-efek suara pada aplikasi Game Edukasi ini
4. Penyempurnaan animasi agar terlihat lebih halus.
5. Penyempurnaan resolusi screen agar bisa menampilkan secara *fullscreen* dengan sempurna.

