

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan pada *game* Uji Ke-Indonesia-anmu dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik. Berikut kesimpulan yang didapatkan mengenai hasil dari pembuatan *game* Uji Ke-Indonesia-anmu.

1. Pengimplementasian *game* Uji Ke-Indonesia-anmu ini akan mudah dilakukan apabila telah melewati tahapan-tahapan dalam pembuatan *game* yang meliputi penentuan *genre game*, *tools* yang digunakan, *gameplay game*, grafis yang digunakan, suara yang digunakan, dan proses pembuatan.
2. Dilihat dari sudut pandang pengembang, *game* Uji Ke-Indonesia-anmu dapat dikembangkan secara legal karena *software* utama yang digunakan untuk mengembangkan *game* ini bersifat *open source*, yaitu Eclipse dan SQLite.
3. Terdapat sedikit perbedaan dengan rancangan dengan tidak adanya tombol reset pada area Belajar dan tombol kembali pada menu *Setting*. Selain itu, jawaban yang benar pada area Belajar tidak berupa poin, tetapi persentase menjawab benar. Juga adanya penambahan level pada daftar skor tertinggi.
4. Secara keseluruhan, *game* Uji Ke-Indonesia-anmu ini dapat berjalan dengan baik berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.1 hingga 4.16.

## 5.2 Saran

Beberapa saran yang diperlukan sebagai pengembangan *game* lebih lanjut adalah sebagai berikut.

1. Sebaiknya pertanyaan pada setiap tingkatan dan kategori ditambah hingga minimal menjadi tiga puluh soal agar saat dijalankan pada area belajar sehingga soal yang muncul lebih bervariasi dan jeda soal yang sama lebih lama.
2. Penambahan gambar pada setiap keterangan di menu Bacaan agar pengguna semakin tertarik untuk membaca cerita yang sudah dipilihkan oleh pengembang.
3. Tampilan grafis antarmuka pada *game* dibuat sehalus dan sebagus mungkin agar lebih menarik perhatian pengguna sehingga dapat dijadikan sebagai media bermain sambil belajar.

Penulis berharap semoga *game* ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik dan menarik di waktu yang akan datang.