

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan dalam merancang game psikotes gambar adalah sebagai berikut:

1. Analisis SWOT dilakukan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari game yang dibuat. Hasil analisis SWOT pada penelitian adalah dari segi kekuatan, game mudah digunakan dan memberikan informasi yang bersifat memberikan ilmu pengetahuan dalam psikotes gambar serta game tidak perlu koneksi internet karena game dimainkan secara offline. Sedangkan kelemahannya game ini dimainkan secara single player, dalam pertanyaan game yang ditampilkan tidak dilakukan pengacakan soal. Dari segi peluang, game ini akan banyak digunakan oleh pengguna karena jumlah pengguna Android yang semakin meningkat. Sedangkan ancamannya adalah persaingan dengan aplikasi lain yang sejenis.
2. Dalam pembuatan game ini, pertanyaan psikotes gambar dibuat berwarna dan latar belakang game berbeda tiap levelnya, menjadikan game ini menarik, menghibur dan tidak menjenuhkan.
3. Pemain harus berkonsentrasi dalam menjawab pertanyaan supaya nilai bertambah serta memperhatikan waktu agar tidak kehabisan waktu.
4. Tombol yang jelas dengan teks bahasa Indonesia serta tombol simbol menggunakan gambar mudah dimengerti fungsinya, sehingga

memudahkan pemain dalam mengoperasikan menu-menu yang tersedia.

5. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa game mampu memberikan informasi dan latihan dalam psikotes gambar dengan mengetahui score yang diperoleh.

5.2 Saran

Pada perancangan game psikotes gambar yang dilakukan, masih terdapat kekurangan-kekurangan. Untuk lebih menyempurnakan aplikasi ini, maka penulis memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Jumlah pertanyaan yang ada pada game ini masih sedikit sehingga pengembang berikutnya bisa menambahkannya lagi supaya lebih lengkap.
2. Game ditambahkan dengan fitur gambar 3 dimensi.
3. Game dapat dimainkan oleh orang banyak dengan cara memasukan permainan ke play store.
4. Pada game ini belum memberikan informasi mengenai kemampuan dalam psikotes gambar, maka pengembangan berikutnya bisa dilengkapi dengan adanya fasilitas tersebut.
5. Untuk pengembangan game selanjutnya untuk dapat memainkan level selanjutnya harus ada syarat poin yang terpenuhi, desain tampilan antara soal dan jawaban harus konsisten, high score pada game langsung tersimpan secara otomatis, dan konten dalam game harus sesuai dengan aturan pada buku psikotes.