

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sesuai dengan uraian dan penjelasan serta pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam mengakhiri pembahasan " Pembuatan Game Kuis Indonesia Berbasis Android" maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* "Kuis Indonesia" dapat berjalan di *device smartphone* Android minimum versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
2. Konsep Edukasi terhadap pengguna atau pemain dari *game* Kuis Indonesia ini didapat dari :
 - a. Ketika jawaban salah, soal tidak langsung berganti, namun pemain harus menekan tombol lainnya sampai jawaban benar.
 - b. Ketika waktu telah melewati batas akhir (100 detik) tidak langsung "*game over*" namun pemain tetap dapat menjalankan permainan sampai semua pertanyaan terjawab atau dengan kata lain pemain dapat mempelajari semua pertanyaan.
 - c. Pada level 5 (Logo Daerah) terdapat beberapa nama daerah yang ada didalam logo dihapus. Sehingga pemain dan pengguna harus mengenal dengan baik logo daerah.

5.2 Saran

Aplikasi Kuis Indonesia ini masih jauh dari sempurna, dalam pembuatan aplikasi sound of indonesia ini terdapat kekurangan yang terletak pada kualitas asset gambar, konten, dan belum terdapatnya fasilitas *Highscores*.

Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan adalah penambahan asset berupa gambar untuk ukuran layar yang memiliki resolusi lebih besar dan penambahan konten level permainan. Selain itu juga dapat ditambahkan fasilitas *Highscores*.

