

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis jelaskan dalam bab-bab sebelumnya dan pembuatan aplikasi ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan aplikasi Aku Cinta Tanah Air Ini, pengguna dari segala kalangan bisa mempelajari kebudayaan, pahlawan, adat, hari nasional dan wawasan nusantara dimana saja dengan suasana yang edukatif menyenangkan karena bersifat *game*.
2. Sistem ini dirancang dengan mengintegrasikan antara aplikasi *website* dengan aplikasi *mobile* berbasis Android. Aplikasi *website* berfungsi sebagai *server* yang digunakan untuk input data seperti data level dan data gambar logo, sedangkan aplikasi *mobile* berfungsi sebagai *client* yang digunakan untuk mengerjakan permainan soal kuis tebak gambar.
3. Soal-soal dalam sistem ini bersifat dinamis, yaitu dapat di perbarui sesuai dengan kebutuhan. Sistem *input* dilakukan oleh admin melalui aplikasi *website* kemudian sistem pengerjaan permainan tebak gambar dilakukan oleh pengguna atau pemain melalui aplikasi Android dengan menggunakan bantuan *web service* untuk perpindahan data.

5.2 Saran

Pada penulisan Skripsi ini tentu masih banyak kekurangan dan mungkin dapat disempurnakan dengan diadakannya penelitian-penelitian berikutnya. Untuk lebih menyempurnakan program ini, penulis memberikan beberapa saran diantaranya :

1. Penggunaan *service* pada aplikasi ini akan membuat aplikasi ini berjalan terus sehingga akan memakan daya, walaupun oleh penulis sudah dibuat seminimal mungkin namun dapat di perbaiki oleh pengembang berikutnya dengan menggunakan *push notification* sehingga dari *server* yang akan memberikan pesan ke *client* atau ponsel.
2. Penulis membuat sistem ini untuk menampung soal dalam bentuk gambar, akan tetapi untuk digunakan dalam keperluan lain dapat dikembangkan dengan soal bertipe suara, misal untuk soal *listening* Lagu Daerah.
3. Penulis membatasi dengan studi kasus 6 kategori level permainan yang penulis nilai mewakili informasi wawasan nusantara, sehingga karakteristik soal tebak gambar sangat terbatas. Oleh karena itu dapat dikembangkan dengan menambahkan kategori kuis yang lain.
4. Penggunaan *web service* masih sebatas mengirim data gambar satu arah dari *server* ke *client*, dalam pengembangannya *web service* juga dapat digunakan untuk mengirim skor atau hasil pengerjaan soal tebak gambar sehingga setiap pengguna memiliki rekaman dokumentasi pengerjaan soal di *server*.
5. *Game Role* yang terdapat didalam aplikasi ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu untuk pengembangan selanjutnya diharapkan dapat menerapkan *game role* yang sesuai untuk aplikasi ini.

6. Penyusun menyadari dalam pembuatan aplikasi permainan tebak gambar ini masih banyak kekurangan, dari segi penulisan, pembuatan sistem, dan desain yang dibuat, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penelitian ini.

