

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan, implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Aplikasi Kokology yang telah dibangun telah mampu menghasilkan penyajian yang sesuai dengan buku referensi utama yaitu Kokology 1 dan Kokology 2 karya Tadahiko Nagao dan Isamu Saito. Mulai dari pertanyaan yang membawa user untuk membayangkan akan hal-hal tertentu menjawab pertanyaan secara spontan, menggambar tentang suatu hal yang menjadi gambaran tentang diri user, menjawab jumlah dengan nominal dari suatu pertanyaan. Dan telah mampu meng-cover sebagian pertanyaan sesuai dengan kategori yang ada. Dan secara teknis aplikasi ini tidak membutuhkan instalasi pada computer, penggunaannya sederhana dan mudah dimainkan, penyampaian materi dapat memberikan informasi kepada user tentang potensi diri mereka, ada kesesuaian antara pertanyaan dan kategori yang diberikan, penggunaan warna dan gambar sesuai dengan materi yang disampaikan berdasarkan hasil kuisioner yang terlampir pada lampiran.

Aplikasi Kokology telah mampu menjadi sebuah aplikasi yang berbasis multimedia berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada Bab IV Implementasi dan pembahasan halaman 48-79 yang disertai dengan screen shoot dari sebagian Aplikasi Kokology.

5.2 Saran

Adapun hal yang menjadi saran dari penulis untuk pengembangan aplikasi ini khususnya permainan psikologi di masa yang akan datang, diantaranya:

- ✓ Dapat menampilkan *score* atau nilai akhir dari user yang telah memainkan permainan ini.
- ✓ Menambahkan animasi yang sesuai untuk setiap pertanyaan.
- ✓ Membuat *database* yang berfungsi untuk menambah atau menghapus konten, sehingga jika dilakukan pengembangan tidak harus melalui file director itu sendiri.