

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan perancangan aplikasi Berbudaya menggunakan metode GDLC (Game Development Life Cycle) dapat membantu terciptanya aplikasi sesuai dengan keinginan dan desain rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat beberapa menu dalam game, diantaranya Menu Utama yang bisa digunakan untuk memulai game, Menu Belajar untuk melihat materi yang telah tersedia, Menu Bermain untuk melakukan beberapa permainan. Metode pengumpulan data untuk pengujian aplikasi menggunakan studi literatur dan observasi. Pengujian dilakukan menggunakan Whitebox dan Blackbox Testing menyatakan hasil dari aplikasi yang dibuat sesuai dan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya berjalan dengan cukup baik.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini tentu saja masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu peneliti berharap kedepannya aplikasi dapat dikembangkan dengan mempertimbangkan hal-hal di bawah ini:

- 1) Penambahan backsound music
- 2) Penambahan jumlah provinsi pada materi pembelajaran karena berhubung materi hanya berisi 6 provinsi.
- 3) Pada game mencocokkan diberi variasi next level dan popup hasil score.
- 4) Pada kuis ditambahkan soal yang terdapat gambar objek.
- 5) Pada game puzzle, kepingan puzzle dibuat lebih mudah karena aplikasi digunakan untuk anak – anak sekolah dasar.