

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan penelitian tentang Perancangan dan Pembuatan Game Ayo Buang Sampah, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa game edukasi “Ayo Buang Sampah” dapat dibuat dengan menggunakan metode pengembangan *Indie Game Development* dan bantuan game editor GDevelop 5.
2. Berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan pada *platform* Android dengan metode *Alpha Testing* didapatkan kesimpulan bahwa game layak dimainkan dan fitur-fitur dalam *game* sudah terpenuhi.
3. Hasil pengujian menggunakan metode *Beta Testing*, melalui kuesioner yang telah diisi responden mendapatkan skor keseluruhan 85.47% (Sangat Baik), dan dalam poin nomor 7 kuesioner mendapatkan skor 77,5 (Baik), sehingga dapat ditarik kesimpulan *game* tersebut memenuhi maksud dan tujuan penelitian yaitu memberikan edukasi membuang sampah berdasarkan jenisnya.

#### **5.2 Saran**

Penelitian yang dilakukan masih jauh dari sempurna maka dari itu penulis memberikan saran. Adapun saran yang diberikan yaitu :

1. Game dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan menambahkan fitur – fitur yang belum tersedia dalam game, seperti menambahkan mode Online

agar pemain dapat berinteraksi dengan orang lain dan membandingkan *highscore*.

2. Level dalam game bisa diperbanyak dan lebih variatif jadi tidak hanya memasukkan sampah ke tempatnya tapi juga bisa mencari ide yang lain.
3. Saat gameplay dimulai sampah yang keluar bisa dibuat *random* jadi pada setiap level sampahnya bisa lebih variatif

