

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya hingga akhir Perancangan Game Kuis Edukasi Wonosobo Berbasis Android maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya perancangan game kuis edukasi wonosobo berbasis android ini, pengguna smartphone berbasis android khususnya untuk masyarakat wonosobo ataupun masyarakat umum dapat menjadikan ini sebagai media pengetahuan.
2. Hasil pengujian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa game ini telah mampu menampilkan soal, menampilkan skor tiap level dengan syarat minimal skor 50 untuk membuka level selanjutnya.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu saja masih banyak kekurangan dan masih diperlukan pengembangan untuk kedepannya. Maka sangat diharapkan bahwa skripsi ini dapat dilanjutkan dengan penelitian lebih lanjut oleh para pembaca. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran diantaranya :

1. Saat ini game hanya mampu menampilkan 7 level permainan dengan setiap level terdiri dari 10 soal. Pengembang selanjutnya dapat menambahkan jumlah level dan memberikan background suara.



2. Penambahan isi database berupa soal-soal untuk menambah wawasan pengguna menjadi luas
3. Penyesuaian dimensi gambar saat game dibuka pada *smartphone* agar lebih baik lagi
4. Penambahan fitur untuk inovasi kedepannya seperti soal jebakan, pilihan bantuan (seperti 50:50, *hints*).

Penulis berharap game yang telah dibuat ini dapat menambah wawasan dan membantu pengguna sebagai sarana pengetahuan mengenai Wonosobo.

