

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah tahapan-tahapan penelitian dan pembahasan keseluruhan materi-materi diatas maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggambarkan sistem menggunakan beberapa diagram UML yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram. Selanjutnya dilakukan perancangan antar muka untuk menghubungkan pengguna dengan aplikasi.
2. *Game* dibuat untuk memudahkan pemain untuk belajar sekaligus bermain tentang rumah adat di Indonesia.
3. *Game* ini dimainkan secara *offline* dan dimainkan perorangan / *single player*.
4. Hasil Pengujian untuk aplikasi ini minimal dengan smartphone yang beresolusi 720 x 1280 pixel namun kalau di instal dengan smartphone beresolusi lebih besar maka gambar akan pecah.

5.2. Saran

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

1. Memperbanyak materi soal serta pertanyaan yang diberikan, supaya wawasan ilmu yang didapat akan semakin bertambah.
2. Membuat *game* bisa dimainkan secara *online*, supaya pemain lebih merasakan bermain secara nyata.
3. Gambar bisa dibuat 3D ,beranimasi saat ditap, dan backsound setiap provinsi.
4. Aplikasi ini masih banyak menggunakan teks dalam penyampaian informasi. Mungkin dalam pengembangannya dapat ditambahkan video untuk memperjelas dalam penyampaian informasi tentang rumah adat.

