

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan, pembuatan, pembahasan, hingga implementasi *game* Adu Kosakata yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. *Game* ini dibuat berbasis sistem operasi Android yang memerlukan koneksi internet dalam penggunaannya, karena menggunakan layanan *backend service* yang bernama Firebase.
2. *Game* ini memiliki 2 *mode* permainan yaitu “Play Game” yang mana dalam *mode* permainan ini pengguna melawan pengguna lain dan *mode* permainan “Training” yang digunakan sebagai latihan mempelajari kosakata yang tersedia dalam *game*.
3. Setiap pertandingan yang selesai pada *mode* “Play Game” akan dicatat pada menu “My Matches” untuk bisa dilihat kembali daftar jawaban pengguna.
4. *Game* ini memiliki sistem ranking bagi setiap pengguna. Pada menu “Ranks”, menampilkan 10 pemain dengan skor tertinggi.

5.2 Saran

Untuk bisa lebih mengoptimalkan lagi dalam pengembangan *game* ini, berikut beberapa saran yang dapat dilakukan:

1. Mengantisipasi kemampuan Firebase dan *game* dalam menampung pengguna yang lebih banyak.

2. Memperbanyak koleksi kosakata supaya kosakata yang muncul lebih bervariasi.
3. Memperbaiki tampilan antar muka pada *game* ini menjadi lebih menarik dengan mengoptimalkan paduan warna dan tata letak tampilan.

