

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam perancangan Game Basmi Covid Berbasis Android maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan game “Basmi Covid” sebagai kampanye penerapan 3M Covid-19 telah berhasil dikembangkan sesuai tahap – tahap pengembangan dan dapat berjalan lancar dalam sistem operasi android. Hasil uji coba game “Basmi Covid” terhadap responden rentang usia 10-20 tahun di lingkungan Rumah (JI Cipanas KM. 20 Banten) dan Alun Alun Rangkasbitung mendapatkan prosentase 85,33% sampai dengan 84% yang berarti game Basmi Covid ini menyenangkan serta dapat dimainkan dengan mudah dan dapat menjadi media kampanye penerapan 3M. Dengan ini Game “Basmi Covid” yang telah dirancang dan dibuat telah dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Pembuatan game Basmi Covid sesuai dengan metode pengembangan yang digunakan yaitu GDLC, dimana pada tahap pertama ialah membuat konsep game yang akan dibuat yaitu seperti menentukan gambar, suara, dan alur permainan. Kedua adalah membuat desain gambar yang kemudian dimasukkan kedalam aplikasi Game Maker Studio 2. Ketiga yaitu menambahkan sourcecode didalamnya kemudian yang terakhir adalah meng export nya menjadi file (.apk) agar dapat dijalankan pada smartphone android.

5.2 Saran

Game Basmi Covid ini masih memiliki kekurangan dan dapat dikembangkan lebih lanjut agar terlihat lebih baik kedepannya. Berikut saran-saran yang penulis sarankan untuk game ini :

1. Diharapkan kedepannya game ini memiliki lebih banyak variasi Character, virus dan stage permainannya.
2. Kedepannya game "Basmi Covid" terdapat karakter yang memiliki kekuatan yang bisa di upgrade.
3. Harapan selanjutnya semoga game ini dapat dipublikasikan pada layanan Playstore.
4. Sistem penambahan nyawa tidak hanya dengan icon masker, bisa ditambah dengan cara 3M lainnya.
5. Kedepannya game ini dibuat tidak hanya dalam versi Android saja tetapi tersedia juga untuk versi IOS.