

## BAB V

### Kesimpulan dan Saran

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai akhir pembahasan mengenai perancangan dan pembuatan game puzzle mengenal nama-nama rumah adat yang ada di Indonesia didapat kesimpulan diantaranya:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa game puzzle mengenal nama-nama rumah adat yang ada di Indonesia. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan game puzzle ini yaitu, tahap pengumpulan data, tahap analisis, tahap pengembangan, tahap black box testing atau tahap uji coba. Materi yang terdapat didalam game puzzle adalah keterangan mengenai beberapa rumah adat yang ada di dalam game puzzle tersebut.
2. Berdasarkan hasil uji coba menggunakan black box testing aplikasi game puzzle ini sudah berjalan sesuai dengan fungsi yang diharapkan. Dengan demikian game puzzle tersebut yang telah dirancang dan dibuat dinyatakan layak untuk digunakan.

#### 5.2 Saran

Ada beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan, diantaranya:

1. Game puzzle ini dapat dikembangkan lagi sehingga tidak hanya sebatas materi pengenalan rumah namun dapat ditambahkan materi lain yang lebih mendalam seperti baju adat, lagu daerah, dan lain-lain.
2. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada Browser, diharapkan dapat dikembangkan menjadi beberapa ekstensi agar dapat dijalankan di semua jenis platform seperti Android, IOS dan juga Windows.