

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang didapat dari penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Game Jelajah Papua Indonesia Berbasis Android Menggunakan Unity Engine”, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan media interaktif *game* yang mengandung penyampaian informasi tentang papua melalui pembuatan *game* dengan judul “Jelajah Papua Indonesia” dilakukan dengan cara melakukan analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan aset, penggabungan aset dan pengembangan game dapat dibuat melalui software *Unity Engine*. Game ini dibuat berbentuk 2D single-player dan dijalankan secara offline menggunakan sistem operasi berbasis android dengan menggunakan implementasi aset berdasarkan *Game Design Document (GDD)* yang sudah dirancang. Berdasarkan tingkat kelayakan hasil pengujian Alpha dan Beta dengan wawancara Ahli Game serta hasil dari pengujian penyebaran kuesioner. Hasil *game* “Jelajah Papua Indonesia” memiliki nilai persentase total sebesar 83,47%. Dengan ini hasil pengujian *game* sudah memenuhi kebutuhan fungsional, tergolong dalam kategori “Sangat Baik”, dan dinyatakan layak untuk dimainkan.

1.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, terdapat saran-saran yang diharapkan dapat berguna untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Saran-saran tersebut antara lain:

1. Perbaiki terhadap fungsi tombol/bug reset.
2. Tambahkan halaman materi lebih luas lagi agar lebih variatif.
3. Tambahkan fitur pada permainan untuk membuat halaman *scoreboard*
4. Tambahkan fitur *background sound effect* pada permainan pada saat menjawab soal quiz mendapatkan nilai score sempurna.
5. Tambahkan fitur pada permainan tantangan untuk dapat lebih bervariasi.