

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Aplikasi MIExplore berhasil menyajikan informasi mengenai Program Studi D3 Manajemen Informatika secara menarik dan interaktif. Penyampaian informasi dikemas melalui permainan 2D dan kuis edukatif yang menyajikan konten seperti profil program studi, visi-misi, struktur organisasi, hingga kegiatan KKL. Dengan visualisasi yang atraktif serta navigasi yang ramah pengguna, aplikasi ini mampu meningkatkan minat sekaligus memperkuat pemahaman pengguna terhadap informasi yang disampaikan.

Proses perancangan dan pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang mencakup tahap konsep, desain, material collecting, implementasi, hingga tahap pengujian dan distribusi. Implementasi teknis menggunakan game engine Unity dan platform Android, menghasilkan aplikasi yang terdiri dari beberapa scene terintegrasi, seperti Landing Page, Menu Utama, Materi, Permainan 2D, dan Kuis. Keseluruhan fitur dan alur aplikasi dirancang agar dapat dijalankan dengan baik di perangkat android dan mendukung fungsi promosi secara interaktif.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa MIExplore telah memenuhi aspek fungsional dan diterima dengan baik oleh pengguna. Melalui pengujian black box memastikan semua fungsi dalam aplikasi berjalan sesuai dengan rancangan, tanpa kesalahan teknis. Sementara itu, pengujian pengguna (beta testing) melalui kuesioner skala Likert menghasilkan skor kelayakan sebesar 87,33% dari 15 responden, yang masuk dalam kategori "Sangat Bagus". Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa MIExplore layak digunakan sebagai media promosi Program Studi D3MI yang informatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan serta tujuan pengembangannya.

5.2 Saran

Meskipun aplikasi MIExplore telah berhasil dikembangkan dan berfungsi sesuai tujuan awal, masih terdapat beberapa hal yang dapat ditingkatkan di masa mendatang. Salah satunya adalah penambahan konten materi yang lebih variatif serta pengembangan level permainan yang lebih menantang guna meningkatkan durasi keterlibatan pengguna dalam aplikasi.

Selain itu, dari sisi teknis, aplikasi ini masih terbatas pada platform Android. Ke depan, pengembangan bisa diarahkan pada versi multiplatform, seperti versi web atau iOS, agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna. Pengujian juga dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih representatif.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar atau referensi bagi pengembang lain yang ingin membuat media edukasi berbasis game dalam konteks promosi program studi atau pembelajaran interaktif. Dukungan institusi dan keberlanjutan pengembangan konten akan sangat berpengaruh terhadap efektivitas jangka panjang aplikasi ini sebagai sarana promosi digital.