

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan penelitian yang dilakukan penulis dalam membangun aplikasi Moderator *Werewolf*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk mempermudah proses permodelan dari sistem digunakan perancangan dengan diagram UML yang terdiri dari *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram*.
2. Dengan aplikasi Moderator *Werewolf*, user dimudahkan untuk tidak menggunakan kartu dan alat tulis saat bermain.
3. Dengan aplikasi Moderator *Werewolf*, Moderator dimudahkan untuk mengingatkan peran pemain, *timer*, dan pengumuman pada siang hari.
4. Berdasarkan hasil pengujian, sistem berjalan dengan baik.

#### 5.2 Saran

Aplikasi Moderator *Werewolf* ini masih jauh dari kata sempurna sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut lagi. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya agar sistem ini lebih berkembang adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat dikembangkan agar dapat dimainkan juga di *platform* selain Android.
2. Aplikasi dapat dikembangkan dengan penambahan jumlah maksimum pemain yang dapat dimainkan.
3. Menambah kan *Role* atau peran dalam aplikasi Moderator *Werewolf*.