

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi game “Quiz Pahlawan” berbasis Android yang dibuat menggunakan Software Unity Engine, Bahasa Pemrograman C# dan software Visual Studio Code sebagai editor code dan tampilan berbasis 2D
2. Pengujian kelayakan aplikasi game “Quiz Pahlawan” mendapatkan respon prosentase sebesar 91% berdasarkan perhitungan dari uji kelayakan menggunakan angket kuisioner yang diisi oleh pengguna yang notabene masih anak-anak berusia 6-12 tahun.
3. Tampilan dan isi yang berada pada aplikasi game “Quiz Pahlawan” tidak ada unsur SARA dan tidak melanggar Undang-undang, sehingga aplikasi game “Quiz Pahlawan” dikategorikan user friendly dan dapat digunakan untuk semua kalangan.
4. Game berhasil dijalankan pada Smartphone Android Versi 5.1 dan versi di atasnya.

#### 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam system *game* yang dibuat, oleh karena itu penulis menyarankan untuk pengembangan aplikasi *game* dengan penambahan beberapa fitur yaitu:

1. Penambahan materi soal yang akan dijadikan quiz
2. Penambahan fitur kategori soal yang akan dijadikan quiz
3. Penambahan fitur animasi
4. Penambahan fitur penyimpanan skor dan sisa waktu.