

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan game yang telah dilakukan guna penyusunan skripsi berjudul “Aplikasi Game Kuis *K-Pop Guess*” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* kuis berjudul Aplikasi Game Kuis *K-Pop Guess* berbasis Android berhasil dibuat menggunakan Android Studio dengan tahapan sebagai berikut:
 - a. Menentukan kategori *game*, yaitu game berjenis teka-teki.
 - b. Menentukan tema pertanyaan dari kuis, yaitu seputar Bintang *K-Pop*.
 - c. Menganalisis Aplikasi *Game Kuis K-Pop Guess* dengan analisis SWOT.
 - d. Melakukan Analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.
 - e. Memodelkan *game* kuis Aplikasi *Game Kuis K-Pop Guess* menggunakan UML.
 - f. Merancang *gameplay* Aplikasi *Game Kuis K-Pop Guess* beserta petunjuknya.
 - g. Merancang *Interface* Aplikasi *Game Kuis K-Pop Guess*
 - h. Melakukan pengujian *White Box Testing* dan *Black Box Testing* pada Aplikasi *Game Kuis K-Pop Guess*

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diberikan saran-saran yang berguna bagi pengembangan lebih lanjut *game* tersebut antara lain:

- a. Pembuatan *game* kuis ini masih bersifat *prototype*, untuk selanjutnya agar benar-benar di implementasikan sebagai *game* Android komersil yang diunggah pada *Google Play Store*.
- b. Perlu ada perbaikan *game* kuis ini dalam pengulangan timer pada mode *Play*.
- c. Dalam pengembangan selanjutnya, diharapkan adanya penambahan variasi mode *game*.
- d. Perbaiki *User Interface* pada aplikasi *game* kuis ini.

