

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari implementasi dan pembangunan *Game* yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Telah berhasil membuat *game* edukasi Awas COVID-19 sebagai media informasi tentang virus *corona* serta hiburan untuk anak-anak, yang dimana Construct 2 digunakan sebagai *Game engine* dalam pembuatan *Game* tersebut.
2. Metode *Fuzzy Sugeno* dapat diimplementasikan pada *game* edukasi Awas COVID-19 untuk mengatur bentuk bonus yang diperoleh saat musuh dikalahkan sesuai dengan *variable* input dan *rule* atau aturan yang telah dibuat. Dalam mengatur bentuk bonus yang didapatkan saat musuh dikalahkan pada *Game* Awas COVID-19 digunakan 3 variabel input pada *Fuzzy Sugeno*, yaitu variabel nyawa, skor dan bom.

5.2 Saran

Dalam pembuatan *Game* Awas COVID-19 yang telah dilakukan hingga saat ini, *Game* ini tentu memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, untuk mengembangkan aplikasi lebih baik perlu adanya saran antara lain:

1. Dari segi permainan, perlu adanya penambahan level dan musuh yang lebih variasi sehingga *Game* lebih menantang dari yang telah dikembangkan.
2. Dari segi tampilan, penulis menyadari bahwa tampilan *Game* masih kurang. Perlu adanya perbaikan tampilan agar *Game* lebih menarik.
3. Dari segi edukasi, perlu adanya penambahan informasi tentang varian virus COVID-19. Karena penjelasan pada penelitian ini masih sebatas pengenalan tentang virus COVID-19 dan cara mencegahnya saja.