

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dari *game* aplikasi Kuis Anak Katolik yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa/;

1. Pembuatan *game* Kuis Anak Katolik merupakan aplikasi yang dibangun melalui beberapa tahap dari perancangan, mempersiapkan asset, mempersiapkan soal, pembuatan *game play*, melakukan pengujian, hingga *publishing*.
2. *Game* Kuis Anak Katolik dibangun menggunakan bahasa pemrograman java untuk sistem, xml untuk layout, dan menggunakan editor *Android Development Tools* (ADT) yang berisi Android Studio dan SDK Manager.
3. *Game* Kuis Anak Katolik dapat digunakan sebagai media edukasi untuk anak-anak khususnya mengenai Pendidikan Agama Katolik.
4. *Game* ini memiliki 3 jenis kuis yaitu kuis pilihan ganda, kuis benar/salah, dan kuis bergambar.
5. *Game* ini dikhususkan dibuat untuk *smartphone* berbasis Android versi API 16 keatas.
6. Selain terdapat fitur *game* kuis, *game* ini juga terdapat fitur untuk materi, sehingga anak-anak yang akan memainkannya dapat mempelajari materi yang akan ditanyakan sebagai soal dalam kuis.

7. Sebelum *dipublish*, *game* ini sudah melalui tahapan pengujian agar *game* yang *dipublish* tidak mengandung banyak bug. Dari tahap pengujian *Black Box Testing*, seluruh fungsi dalam *game* sudah berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Pembuatan *game* Kuis Anak Katolik berbasis Android masih memiliki kekurangan yang dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang lebih baik lagi. Saran yang dapat disampaikan oleh penulis yaitu:

1. Desain tampilan yang masih kurang menarik.
2. Menambahkan lebih banyak materi ke *game*.
3. Menambah lebih banyak jumlah soal untuk tiap-tiap kuis yang ada.
4. Menambahkan fitur untuk bermain secara *real time* dengan orang lain.
5. Pengembangan aplikasi untuk *online*, database disimpan oleh *server*, sehingga lebih mudah untuk melakukan penambahan materi dan soal ke dalam *game*.