

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang penulis telah jelaskan pada bab-bab sebelumnya hasil rancangan dan implementasi game "Kuis Wawasan Kebangsaan Online" berdasarkan rumusan masalah dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini telah di bangun sebuah game online bertemakan Wawasan Kebangsaan yang berisikan banyak pengetahuan dasar seputar budaya, politik, ekonomi, dan sejarah indonesia dan di kemas dalam permainan kuis yang menarik karena jenis game ini adalah game *online multiplayer*, pemain di haruskan mengadu Wawasannya dengan pemain lain secara online.
2. Di dalam game berisi banyak item yang membuat game semakin menarik berupa Experience, Coin, dan bantuan yang dapat digunakan pada saat bermain game.
3. Game ini mengimplementasikan Teknologi Websocket ke dalam android dengan menggunakan *Library Socket.IO* yang dapat membuat game ini berjalan secara *realtime* antara satu pemain dengan pemain lainya.

## 5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan game "Kui Wawasan Kebangsaan Online" pada penelitian selanjutnya adalah :

1. Game ini dapat di tambahkan energy yang berfungsi untuk membatasi pemain untuk bermain secara terus menerus tanpa berhenti jadi energy akan berkurang jika pemain bermain satu permainan dan akan bertambah dalam jangka waktu tertentu.
2. Penambahan bantuan di dalam game yang lebih menarik lagi seperti persentase jumlah jawaban dan lain-lain.
3. Penambahan soal dan tema-tema soal yang lebih menarik, seperti soal menjawab gambar, dan lain-lain.
4. Penambahan pencarian teman yang membuat satu pemain mencari pemain lain dan menambahkannya ke dalam daftar teman dan suatu saat dapat di undang untuk bermain.
5. Penambahan chatting pada saat bermain, jadi pemain dapat saling melakukan chatting dan antar pemain yang membuat permainan menjadi lebih seru lagi.