

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem, dan implementasi serta pengujian yang berupa kuisioner, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Petunjuk yang diberikan pada setiap level yang harusnya membuat pemain lebih paham akan Materi Perkuliahan Sistem Pakar masih kurang jelas.
2. Desain antarmuka masih kurang dalam menarik perhatian pemain untuk bermain.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil kuesioner yang masih kurang dari skor yang diharapkan maka Saran yang diperoleh sebagai berikut :

1. Aplikasi *Game* sebagai Media Bantu Perkuliahan Sistem pakar ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut lagi, terutama dalam desain tampilan antarmuka sehingga pada selanjutnya pemain akan lebih antusias dalam bermain.
2. Bahasa yang digunakan sebagai petunjuk harus lebih santai lagi agar pemain benar-benar mengerti konsep permainan.