

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan dan implementasi yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya dalam pembuatan aplikasi Kuis Edukatif “Tour de Kulon Progo” dapat disimpulkan :

1. Dalam penelitian ini telah dihasilkan aplikasi kuis edukatif yang dapat menampilkan informasi kesenian, kerajinan dan tempat wisata di Kulon Progo, menampilkan menu kuis untuk permainan, menu petunjuk, dan menu tentang aplikasi.
2. Ada beberapa tahapan dalam pembuatan kuis edukatif diantaranya, penyusunan *concept* (menentukan jenis permainan yaitu mencari perbedaan gambar dan pilihan ganda, aplikasi ditujukan kepada masyarakat umum minimal yang berusia 12 tahun, dan tujuan dari pembuatan aplikasi ini sebagai media penyampaian informasi tentang kerajinan, kesenian, dan tempat wisata yang ada di Kulon Progo), *design* (gambar antar muka dengan software photoshop), *material collecting* (pengumpulan bahan/materi gambar dengan format .png), *assembly* (pembuatan aplikasi dilakukan dengan menggunakan software Game Maker yang dimulai dari membuat *sprite*, *object*, *background*, *room*, kemudian dikompail ke apk), dan *testing* (pengujian aplikasi dapat menyesuaikan dan dapat dijalankan di berbagai layar resolusi smartphone).

3. Aplikasi mampu menampilkan informasi tanpa harus terhubung ke internet.

5.2 Saran

Adapun saran yang diajukan agar aplikasi Kuis Edukatif ini bisa berfungsi dengan lebih optimal yaitu :

1. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah materi agar informasi yang didapat semakin banyak.
2. Menambah level dan jenis permainan agar tidak membosankan.
3. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada smartphone android, pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat dijalankan di sistem operasi IOS.
4. Dalam aplikasi ini hanya ada informasi berwujud gambar, diharapkan pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan video agar lebih lengkap dan menarik.

