

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan, pembahasan sampai pada tahap implementasi dalam membangun *Game* Edukasi Untuk Memperkenalkan Obyek Wisata di Purworejo dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam merancang *game* ini menggunakan metode pengembangan *GDLG (Game Development Life Cycle)* dan *GDD (Game Desain Document)*
2. Pembuatan *Game* dibuat dengan fleksibilitas yang cukup dengan metode *one scene multilevel* sehingga dapat dilakukan penambahan baik dari segi gambar, jumlah potongan yang dibutuhkan dan kuis soal.
3. *Game* terdiri dari *level 1* sampai dengan *level 10*. Dimana setiap *level* memiliki 3 tingkat kesulitan yaitu mudah, sedang dan normal. Pada setiap *level* juga memiliki gambar dan kuis yang berbeda.
4. Bagian kuis dapat berjalan dengan lancar, pertanyaan-pertanyaan yang muncul sesuai dengan yang diinputkan diawal. Dan pemberian kunci untuk menentukan jawaban yang sesuai dapat diaplikasikan dengan baik. Sehingga perhitungan nilai juga sesuai dengan rancangan.
5. Dengan menggunakan *Unity Engine* hasil program tidak hanya dapat dikompilasi dengan ekstensi *.apk (Android OS)*

## 5.2 Saran

Walaupun pada awalnya *game* ini telah dirancang sedemikian rupa, namun tidak menutup kemungkinan seiring perkembangan yang ada pada *game* ini memerlukan sebuah pengembangan dan perbaikan agar *game* ini dapat lebih sempurna, lebih menarik dan seru untuk dimainkan. Ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya sebagai berikut :

1. Adanya konsep fitur *database librarylevel* akan dapat memudahkan pengembangan kedepan. Sehingga jika diperlukan pembaharuan tidak harus menginstal secara utuh namun cukup pada *librarylevel*.
2. Pembuatan *sound* dan *grafis* akan lebih menarik apabila dapat dilakukan dengan berkolaborasi dengan *sound composer* dan *graphic designer* atau bimbingan ahli pada bidang tersebut.
3. Pembuatan koneksi dengan *internet* untuk *sharingHigh Score* sehingga akan menambah motivasi rivalitas antar pemain.
4. Potongan *puzzle* akan lebih menarik apabila dapat dibuat dengan bentuk yang unik (bukan persegi) dan tersebar disekeliling *gameboard*.
5. Perlunya dilakukan *survey* waktu yang harusnya tersedia untuk masing-masing *level* agar lebih tepat waktu yang diberikan.