

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Game edukasi *taekwondo* merupakan aplikasi *game* berbasis *android* yang dibuat untuk membantu pemula *taekwondo* dan masyarakat yang tidak berlatih *taekwondo* dapat mengetahui olahraga *taekwondo*.

Pada tahapan merancang dan membuat *game* ini peneliti menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dan pada tahap merancang peneliti membuat struktur navigasi, *diagram* aktivitas, *use case* serta kerangka awal dari *game* atau *wireframe* seperti membuat tampilan-tampilan untuk aplikasi *game* yang dibuat. Pada tahap membuat *game* peneliti mencari *asset game* dan melakukan pembuatan *game* menggunakan *construct 2*.

Hasil dari *blackbox testing* untuk fungsionalitas *game* semua fungsi dari tombol dan tampilan dapat berfungsi dengan semestinya / berhasil dan untuk hasil *usability testing* menggunakan skala SUS mendapatkan skor rata-rata 88,75 dan *Acceptability ranges* “*Acceptable*”, *grade scale* “B” dan *Adjective rating* “*Excellent*”.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memiliki beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

1. Mengembangkan aplikasi dengan menambahkan rintangan menuju ke masing-masing rumah yang ada pada *game*.
2. Menambahkan fitur membagikan nilai kuis ke media sosial.
3. Mengembangkan *game* agar dapat di *install* pada perangkat IOS.