

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, secara keseluruhan penelitian telah berhasil dilakukan. Perancangan dengan metode *GDLC (Game Development Life Cycle)* menghasilkan sebuah *game* visual novel dengan 6 kuis yang tersebar dalam satu sesi permainan agar memperkuat pemahaman pada cerita. *Game* di-Build untuk sistem Android agar pengguna dapat dengan mudah memainkannya. Lalu pada pengujian pertama yaitu pengujian *Alpha* menggunakan metode *black box*, sistem yang dibuat oleh peneliti berjalan sesuai dengan fungsi-fungsinya namun terdapat satu parameter dari 3 responden yang gagal yaitu loading screen yang lama. Hasil presentase menunjukkan diperoleh nilai keseluruhan sebesar 97.86% yang berarti fungsionalitas *game* ini bernilai sangat layak. Terdapat saran perbaikan di beberapa fitur seperti loading dan penulisan oleh responden. Setelah dilakukan perbaikan, dilanjutkan dengan pengujian kedua yaitu pengujian *Beta* menggunakan metode SUS. Dari hasil pengujian, *game* ini mendapatkan nilai sebesar 78. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *game* ini masuk dalam kategori "*Good*" dan "*Acceptable*" yang mengindikasikan bahwa *game* ini sudah baik dan dapat diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan, terdapat beberapa saran – saran untuk kedepannya yaitu:

1. Pengembangan dapat dilanjutkan untuk penyempurnaan aset kedepannya seperti gambar, suara, dan cerita.
2. Beberapa fungsi seperti save dapat dikembangkan untuk memuat progress lebih banyak.
3. Penyempurnaan cerita dengan menambahkan versi cerita dari tokoh masyarakat