

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengujian yang telah dilakukan maka kesimpulan yang didapatkan ialah:

1. Perancangan dan pembangunan game edukasi pemilihan umum dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* atau GDLC. Tahapan metode GDLC meliputi:
 1. *Initiation*, hasil tahap ini adalah adanya konsep game yang dibangun
 2. *Pre-production*, hasil tahap ini merupakan deskripsi konsep.
 3. *Production*, hasil tahap ini ialah sebuah *game*.
 4. *Testing*, hasil tahap ini ialah hasil pengujian dengan menggunakan metode *blackbox*.
 5. *Beta*, hasil tahap ini ialah hasil pengujian menggunakan pihak ketiga yang dimana dimainkan oleh siswa SMK TELKOM 2 MEDAN.
 6. *Release*, yaitu pada tahap game sudah siap rilis ke publik dengan menggunakan platform *Google Drive*.
2. Hasil pengujian *game* diuji coba dengan menggunakan metode *blackbox*. Pengujian secara fungsional pada semua tombol, *chapter*, fitur dan juga jawaban menunjukkan bahwa *game* dapat berjalan dengan yang direncanakan. Untuk pengujian *beta* dihasilkan 87% responden merasa *game* tersebut sudah cukup baik untuk menambah wawasan tentang pemilu dan sekaligus memberi saran untuk perkembangan *game* selanjutnya. Hasil responden terdapat pada lampiran 1.

1.2. Saran

Penelitian *game* ini masih perlu dikembangkan lagi agar dapat membuat *game* ini lebih menarik dan lebih sempurna. Dari hasil kuisioner sudah di sebar maka didapatkan saran-saran apa saja yang harus ditambahkan didalam *game* ini seperti:

1. Penambahan fitur lari pada karakter *game*
2. Penambahan fitur coblos atau simulator coblos.