BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode UAT dalam penyusunan skripsi ini serta mengacu pada tujuan penelitian pembangunan aplikasi game simulasi “Tanggap Bencana Gempa dan Banjir” maka hasil implementasi dan pengujian yang didapatkan dengan nilai persentase 81% dari hasil wawancara ke BNPB dan 99% dari kuesioner ke Sekolah Dasar, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan game simulasi tanggap bencana gempa dan banjir dapat membantu Bidang Pencegahan dan Kesiapsiagaan dalam proses penyampaian materi pada saat kegiatan sosialisasi, membantu Bidang Pencegahan dan Kesiapsiagaan dengan menggunakan game sebagai media bantu untuk kegiatan sosialisasi, dan membantu pelajar untuk lebih memahami materi yang disampaikan pada saat proses sosialisasi.

5.2 Saran

Game simulasi “Tanggap Bencana Gempa dan Banjir” yang dibangun ini masih banyak memiliki kekurangan. Untuk itu, dibawah ini ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk mendukung pengembangan game ini :

1. Jumlah misi dan materi yang dapat digunakan dalam game diperbanyak.
2. Jumlah simulasi tanggap bencana dalam game diperbanyak.
3. Grafis dan cara bermain dari aplikasi game ini harus dikembangkan dan diperhalus agar terlihat lebih menarik saat dimainkan.