

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian terhadap prototipe *game* yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan dengan *Participatory Design* dapat menghasilkan desain interaksi yang tepat untuk diimplementasikan pada *game* edukasi untuk penyuka kucing yaitu memberikan pengetahuan tentang cara merawat kucing dengan cara yang menarik dan interaktif.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya prototipe *game* edukasi ini yaitu :

1. Genre yang digunakan tidak hanya genre puzzle
2. Perbaiki bug terdapat dalam prototipe ini,
3. Menambah fitur baru seperti hapus *item* pada jembatan, menambahkan musuh, dan juga menambah level dan kucing,

Dengan saran-saran di atas, diharapkan bahwa *game* edukasi merawat kucing ini akan terus berkembang dan memberikan kontribusi positif dalam pendidikan dan hiburan.