BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan dikemukakan kesimpulan yang dapat diperoleh dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran untuk perbaikan dan pengembangan sistem yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Hasil yang didapat dari penelitian yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini serta mengacu pada tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan.

1. *Game* simulasi manajemen waktu pada OSIS berbasis dekstop ini dapat mempermudah siswa dalam melatih mengatur waktunya dengan cara yang lebih interaktif.
2. *Game* simulasi manajemen waktu pada OSIS berbasis dekstop ini dapat mempermudah siswa memahami prioritas kegiatan OSIS dan konsep urutan dalam melaksanakan kegiatan belajar.
3. *Game* simulasi manajemen waktu pada OSIS berbasis dekstop ini dapat mempermudah siswa dalam mempelajari manajemen waktu diluar pelatihan yang disediakan oleh sekolah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang telah dicapai saat ini, bahwa Game Simulasi Manajemen Waktu pada OSIS Berbasis Dekstop ini mempunyai beberapa hal yang harus disarankan untuk menambahkan hal-hal yang dapat melengkapi aplikasi pembelajaran ini diwaktu yang akan datang, yaitu :

1. Memperbanyak konten dalam sisi edukasi, sehingga game ini dapat memberikan ilmu yang lebih banyak, misalkan terdapat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan mata pelajaran di sekolah.
2. Memperbanyak pesan dan moral pada setiap cerita yang disajikan, sehingga siswa yang memainkannya akan mengerti tentang pentingnya budi pekerti dan etika.