BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain, dan implementasi dari perancangan perangkat lunak yang dibangun dan telah dikembangkan serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk pembangunan perangkat lunak selanjutnya.

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dimulai dari pendahuluan berupa pengumpulan data melalui studi literatur dan observasi langsung kepada aplikasi *game* yang sejenis, serta dari hasil analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian berupa tahap *alpha* dan *beta* dengan melakukan kuisioner langsung kepada pengguna terhadap aplikasi *game* yang dibuat, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi *game* "Mud Disaster" secara umum sudah memiliki tampilan yang baik.
2. Fitur *quiz* dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang bencana lumpur Sidoarjo, dan tema tentang bencana alam yang terjadi di Porong dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan tentang cinta akan lingkungan.

3. Aplikasi *game* “Mud Disaster” sudah dapat diimplementasikan ke dalam *smartphone* dengan sistem operasi Android.
4. Fitur transfer *map* yang diterapkan tidak dapat menambah daya tarik dari aplikasi *game* “Mud Disaster”.

V.2 Saran

Berikut ini merupakan saran untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi *game* “ Mud Disaster” :

1. Menambahkan tingkat kesulitan atau *level* sehingga aplikasi *game* akan terasa lebih menantang.
2. Pengembangan animasi, untuk meningkatkan daya tarik *game*.