

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian dan analisis maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Metode GDLC sangat cocok digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak game edukasi pengenalan IIB Darmajaya ini, sebab cycle yang dilakukan sangat memudahkan dalam pengembangan.
2. Dari data yang didapatkan ada beberapa user yang masih bingung untuk menyelesaikan teka-teki pada setiap stagenya.
3. *Game* Edukasi ini dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pengenalan IIB Darmajaya.
4. *Game* Edukasi dapat dimainkan secara mobile dan dapat diunduh melalui google *playstore*.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan, maka beberapa saran untuk upaya ini dilakukan agar ada perbaikan-perbaikan sebagai berikut:

1. *Game* edukasi ini ke depannya diharapkan dapat memberikan informasi mengenai kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya secara lebih banyak dan detail.
2. Menambahkan penggunaan animasi bergerak dan pemain dapat masuk ke dalam gedung yang di perkenalkan, minimal ruang terdepan dari setiap gedungnya.
3. Menambahkan sound efek dan musik yang lebih beragam untuk membangun suasana yang lebih baik dalam bermain.
4. Diharapkan jenis *Game* ini bisa lebih bervariasi dan lebih menarik lagi untuk memperkenalkan kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.