

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap implementasi *Game* Edukasi Pendakian Gunung Argopura Berbasis Android dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pada tahap Pengujian *Black box* sistem yang dibuat sudah sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti.
2. Telah berhasil merancang dan membangun aplikasi *game* sebagai media Edukasi Pendakian Gunung Argopura Berbasis Android yang bertujuan memperkenalkan sekaligus memberikan informasi tentang wisata Gunung Argopura.
3. *Game* edukasi pendakian Gunung Argopura berbasis android sebagai media informasi pendakian Gunung Argopura mendapat respon positif oleh responden dengan nilai 85%
4. *game* tersebut mendapatkan nilai 83,57% dari rata-rata keseluruhan pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner sehingga *Game* edukasi pendakian Gunung Argopura berbasis android di terima sangat baik.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis bagi terkait dengan keterbatasan yang ada pada aplikasi *game* tersebut adalah :

1. Penyempurnaan *interface* antara user dan *game*
2. Dapat menambahkan animasi yang lebih beragam

3. *Game* yang dibuat masih berdimensi 2D, akan lebih baik jika dibuat dalam 3D.
4. Resolusi tampilan yang tidak *full* layar, diharapkan tampilan dapat *full* layar menyesuaikan resolusi android yang di gunakan.