

## **BAB VI**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Simpulan**

Dari hasil implementasi dan pengujian aplikasi permainan “Petugas listrik” ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah berhasil dibuat “Petugas listrik”, sebagai aplikasi permainan yang mengajarkan untuk berhemat energi listrik yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pada perhitungan skor token pulsa listrik yang diberikan, pengurangannya dihitung per detik. Pada kehidupan nyata perhitungan tersebut dilakukan per jam. Peraturan ini bertujuan agar pemain tahu pengurangan token pulsa dari setiap barang elektronik yang sedang digunakan.
3. Karakter dalam aplikasi permainan berjalan sesuai dengan yang di harapkan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji system dengan menggunakan metode black box.
4. Algoritma yang dirancang untuk menyusun ruangan menggunakan Algoritma local yaitu Algoritma dengan logika sendiri. Algoritma tersebut telah berjalan untuk menyusun ruangan pada aplikasi permainan petugas listrik.
5. Dalam pembuatannya penulis menggunakan *framework* agar lebih mudah dalam pengerjaan programnya.
6. Dari hasil kuesioner pada pertanyaan mengenai pengajaran penghematan listrik, jawaban yang menyatakan “Tidak” mempunyai alasan karena pemberian informasi di dalam aplikasi permainan petugas listrik kurang begitu dipahami oleh responden.

#### **6.2 Saran**

Saran-saran yang dapat diberikan untuk implementasi dan pengembangan lebih lanjut dari aplikasi permainan ini sebagai berikut

1. Semua gambar pendukung aplikasi permainan Petugas listrik masih kurang menarik, oleh karena itu butuh variasi gambar-gambar yang lain agar lebih menarik.
2. Menambah fitur-fitur yang lebih menarik seperti kostum petugas listrik tiap *stage* bisa dirubah-rubah, serta menambah barang-barang elektronik lainnya dalam penambahan level agar pemain makin tertantang.