

Bab VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembuatan permainan “Chibi World War Game” telah tercapai. Tujuan yang tercapai berdasarkan rumusan masalah pada BAB 1 adalah :

1. Dapat memberikan media pembelajaran mengenai sejarah perang dunia ke dua melalui sebuah permainan di dalam sebuah *device* pada sistem operasi Android.
2. Membuat permainan yang memberikan informasi mengenai tahun dan lokasi kejadian perang pada perang dunia ke dua

6.2 Saran

Mengacu pada hasil tanggapan responden, saran yang diterima antara lain :

1. Masukan lebih banyak level
Level yang terdapat pada aplikasi “*Chibi World War Game*” pada saat ini hanya 8 level. Level yang diberikan masih dianggap kurang.
2. Perbaiki desain karakter
Karakter yang ada dapat dibuat menjadi lebih menarik dengan menambahkan animasi dan tampilan yang lebih menarik sehingga tidak dirasa bosan.
3. Perbanyak variasi senjata
Variasi senjata yang ada dapat ditambah dengan memasukan lebih banyak variasi senjata yang dapat dipilih.
4. Perbanyak variasi karakter
Karakter dalam permainan dapat dibuat dengan menambahkan sisi unik dari setiap karakter sehingga dapat dengan mudah mengenali karakter yang ada