

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan, serta saran dari penulis untuk kegiatan penelitian selanjutnya terkait dengan topik yang sedang dibahas.

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan pada hasil penelitian, permainan Android dengan materi orientasi lokasi berhasil dibuat dengan mengkombinasikan materi orientasi lokasi dengan elemen permainan berbasis lokasi menggunakan gamifikasi. Adapun beberapa elemen yang digunakan dalam gamifikasi adalah aturan dan konten permainan berbasis lokasi, alur cerita dan plot yang mengacu pada tema yang diangkat dan gambar yang menggunakan foto lokasi kampus.
2. Berdasarkan pada hasil respon pengguna kategori 1, permainan Android yang dibuat menghasilkan rata-rata penilaian sebesar 84% sedangkan hasil respon pengguna kategori 2 menghasilkan rata-rata penilaian sebesar 83%. Maka dari itu permainan Android yang dibuat termasuk dalam kategori sangat baik dan dapat membantu dalam proses orientasi lokasi kampus, walaupun memiliki beberapa kekurangan seperti kurangnya petunjuk dalam permainan, pola permainan yang statis, konten *quest* yang terlalu sedikit dan kemampuan permainan untuk digunakan dalam berbagai perangkat.

5.2. Saran

Adapun beberapa saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Permainan Android yang dibuat dilengkapi dengan fitur peta sehingga pemain lebih mudah dalam menemukan sebuah lokasi dan fitur petunjuk berbasis animasi untuk memudahkan dalam memahami permainan.
2. Lokasi yang digunakan dalam permainan bisa diperbanyak sehingga pengguna dapat melakukan orientasi lokasi lebih banyak.

3. Permainan dapat dikembangkan untuk perangkat bertipe lainnya seperti IOS ataupun *windows phone* sehingga permainan dapat digunakan dalam berbagai *platform*.
4. Dalam penelitian selanjutnya, pembuatan perangkat lunak sebaiknya lebih memperhatikan kebutuhan dari sisi pengguna, sehingga tujuan permainan dapat tercapai dan memudahkan pengguna dalam memahami permainan.
5. Dalam penelitian selanjutnya dapat melakukan penerapan algoritma kecerdasan buatan untuk fitur musuh dalam permainan, sehingga pola permainan menjadi lebih menarik dan tidak statis.