

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dalam Rancang Bangun *Game* Edukasi untuk Pengenalan Kebudayaan Kampung Naga menggunakan Metode *Finite State Machine* (FSM), maka terdapat kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Perancangan dan pembangunan *game* edukasi untuk pengenalan kebudayaan Kampung Naga menggunakan metode *finite state machine*, dengan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Pembuatan *game* edukasi menggunakan Unity 3D.
- 2) Pemahaman pengguna dan tanggapan tentang *game* edukasi untuk pengenalan kebudayaan Kampung Naga. Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan pemahaman pengguna 94.5% dan tanggapan pengguna 87.6% dari jumlah responden sebanyak 77 yang membuktikan bahwa pengguna paham terhadap kebudayaan Kampung Naga dan tanggapan pengguna terhadap *game* pengenalan kebudayaan sudah sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dalam Rancang Bangun *Game* Edukasi untuk Pengenalan Kebudayaan Kampung Naga menggunakan Metode *Finite State Machine* (FSM), terdapat saran dan masukan yang ingin disampaikan. Berikut merupakan saran terkait penelitian ini:

- 1) Menggunakan *FSM* yang lebih bervariasi karena pada penelitian ini *FSM* hanya digunakan pada objek hewan dan warga.
- 2) Dibutuhkan observasi langsung ke Kampung Naga agar lokasi di dalam *game* lebih akurat seperti keadaan asli di Kampung Naga.
- 3) Mengembangkan *game* edukasi yang dapat diakses di semua perangkat supaya memudahkan pengguna untuk mengenal kebudayaan Kampung Naga.
- 4) Perhitungan hasil kuesioner sebaiknya menggunakan perhitungan statistika.

- 5) Pertanyaan kuesioner sebaiknya divalidasi terlebih dahulu sebelum disebarluaskan kepada pengguna.