

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dilihat dari hasil penelitian dan apa yang sudah dibahas sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan seperti dibawah ini:

1. Tingkat efisiensi performa permainan “Edantara” sangat memuaskan dengan pengujian yang difokuskan pada memori dan CPU. Dari hasil pengujian pada memori diketahui bahwa kapasitas yang dipakai permainan “Edantara” sebesar 400 MB dari total 2GB yang dipakai oleh keseluruhan sistem. Itu berarti permainan “Edantara” memakai kapasitas memori sebesar 20%. Sedangkan untuk pengujian pada CPU diketahui bahwa permainan “Edantara” memakai kapasitas CPU rata – rata sebesar 22%. Itu membuktikan bahwa permainan “Edantara” cukup efisien untuk dijalankan pada perangkat *low-end*.
2. Pengujian aspek rekayasa perangkat lunak dinilai berdasarkan tujuh indikator yang dilakukan oleh tiga developer Android yang menghasilkan skor rata – rata keseluruhan mencapai 8 (delapan) dari 10 (sepuluh). Dapat dikatakan bahwa permainan “Edantara” sangat layak dimainkan sebagai sarana alternatif untuk media pembelajaran kebudayaan Indonesia untuk anak usia dibawah 14 tahun.

## 5.2 Saran

Saran sebagai penulis ialah untuk memperbaiki gerak karakter yang dirasa kurang halus untuk menambah pengalaman bermain pemain dan menambahkan bank soal agar soal bisa lebih bervariasi. Dengan begitu pemain akan lebih tertantang untuk menyelesaikan permainan dan semakin banyak kebudayaan Indonesia yang diketahui.

