

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Permainan “*Jigsaw Puzzle Quiz Sejarah dan Budaya Bangsa Indonesia*” dibuat dan dikembangkan dengan memakai *Software game* Unity 3D, serta metode *Linear Congruential Generator* sebagai fokus pengkodean acak puzzle, dan dikembangkan melalui metodologi *Spiral Model* yang mempunyai enam tahapan. Tahapan-tahapan itu ialah berawal dari perencanaan, analisi, desain, lalu pengkodean, pengujian dan yang terakhir ialah evaluasi.
2. Permainan “*Jigsaw Puzzle Quiz Sejarah dan Budaya Bangsa Indonesia*” akan menjadi alat bantu untuk anak-anak dan remaja mengetahui sejarah dan budaya bangsa Indonesia melalui game edukasi yang bisa didownload langsung dari smartphone yang saat ini menjadi peranan penting di dunia teknologi.
3. Tingkat efisiensi performa permainan “*Jigsaw Puzzle Quiz Sejarah dan Budaya Bangsa Indonesia*” sangat memuaskan dengan pengujian yang difokuskan pada CPU dan memori. Dari hasil pengujian pada CPU diketahui bahwa permainan “*Jigsaw Puzzle Quiz Sejarah dan Budaya Bangsa Indonesia*” memakai kapasitas CPU rata – rata sebesar %.

Sedangkan untuk pengujian pada memori diketahui bahwa kapasitas yang dipakai permainan “*Jigsaw Puzzle Quiz Indonesia*” sebesar MB dari total GB yang dipakai oleh keseluruhan sistem. Ini membuktikan bahwa permainan “*Jigsaw Puzzle Quiz Sejarah dan Budaya Bangsa Indonesia*” cukup efisien untuk dijalankan pada perangkat *low-end*.

4. Pengujian aspek rekayasa perangkat lunak dinilai berdasarkan indikator yang dilakukan oleh tiga developer Android yang menghasilkan skor rata-rata keseluruhan mencapai 9 (Sembilan) dari 10 (sepuluh). Dapat dikatakan bahwa permainan “*Jigsaw Puzzle Quiz Sejarah dan Budaya Bangsa Indonesia*” sangat layak dimainkan sebagai sarana alternative media pembelajaran kebudayaan Indonesia untuk anak-anak dan remaja saat ini, karena telah mencapai kualitas *suitability* dan *usability* serta *compatibility*.

5.2 Saran

Saran yang bisa disampaikan adalah perlunya perbaikan pada *board puzzle* yang dirasa kurang memiliki *effect visual* untuk membuat potongan *puzzle* saat disusun terlihat hidup. Dengan begitu pemain akan lebih merasakan sebuah permainan *puzzle* yang seperti *game 3D*.