

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari bab-bab sebelumnya dan berdasarkan hasil dari Game interaktif Bersihkan KotaKu dengan Metode Chaining Forward dengan Pendekatan Gamification ,maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Forward Chaining dan Gamification* merupakan metode yang dapat digunakan untuk menentukan pelevelan pada *game* bersihkan kotakku.
2. Berdasarkan hasil pengujian *game* dapat diketahui bahwa 7 kali pengujian, hasil pengujian sistem dapat berjalan dengan baik sebanyak 100%, hasil pengujian tombol berfungsi dengan baik sebanyak 100% dan hasil pengujian tampilan berjalan dengan baik sebanyak 100%.
3. Hasil akhir dari Apk game ini cukup ringan kurang dari 100MB
4. Konsep permainan sangat menarik karena memberikan 2 mode permainan dalam satu game
5. Mode pertualangan memiliki tingkat kesulitan yang lebih di bandingkan mode pencocokan

5.2 Saran

Penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, untuk kebaikan pengembangn sistem lebih lanjut, maka perlu diperhatikan beberapa hal, diantaranya:

1. Menambahkan beberapa variabel yang dapat membuat *game* semakin kompetitif.
2. Menambahkan info materi pertanyaan pada menu petunjuk