BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan dan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Game* ini dinilai dapat memberikan informasi mengenai pengenalan bahasa krama indramayu yang dapat dibuktikan dari hasil UAT terdapat responden yang berjumlah 100 dengan hasil sebesar 88.8% dengan kesimpulan bahwa *game* ini sangat menarik dan dapat dijadikan media pengenalan Bahasa krama indramayu dengan bermain game.
2. Algoritma *Fuzzy logic* diimplementasikan pada *game* pengenalan bahasa krama indramayu dan menjawab soal untuk penentuan skor akhir permainan yang dihasilkan dari perhitungan variabel mulai dari variable nyawa, jumlah peti, dan waktu yang dimasukkan kedalam proses perhitungan fuzzy.
3. Game ini mampu dijalankan di smartphone dengan versi OS android mulai dari versi 2.1 (*lolipop*) dan Minimal RAM 4 GB.

5.2 Saran

Aplikasi ini masih kurang sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu aplikasi ini perlu ditingkatkan agar lebih baik. Maka terdapat beberapa saran untuk pengembangan aplikasi sebagai berikut:

1. Interface yang dibuat pada aplikasi ini masih sederhana, agar lebih lengkap bisa ditambahkan elemen suara untuk system menjawab soal.

2. Aplikasi pengenalan bahasa krama ini dapat dilakukan dengan pembaharuan dan penambahan materi yang lengkap.
3. Level yang sudah dimainkan akan disimpan, apabila pemain mau melanjutkan permainan maka pada saat aplikasi dijalankan lagi menampilkan pilihan seperti melanjutkan permainan atau kembali bermain level 1.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukan yang dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pengembang pada umum.