

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Hasil dari penelitian cerita pahlawan dapat dikemas menjadi *game* untuk para remaja dengan *system turn based strategy* dengan menggabungkan keunikan *scan QR Code*. Penggunaan *turn based strategy* sebagai sarana untuk menentukan pengambilan sebuah keputusan, sehingga terhubung antara *turn based strategy* dengan cerita sejarah mengingat sejarah merupakan pengalaman yang dapat dipelajari dan dipetik. Sedangkan keunikan berdasarkan kemampuan *android* dalam melakukan *scan QR Code* terhadap kartu *QR Code* yang sudah terpakai, hal ini digunakan untuk memancing para remaja agar mengoleksi kartu-kartu tersebut sehingga dalam tingkat menghafal pahlawan akan lebih mudah dan efektif untuk jangka panjang.

#### **5.2 Saran**

Penulis menyarankan perlu seringnya mengadakan *workshop-workshop* singkat tentang *game* dengan menggunakan *software* yang *free license* baik 2D maupun 3D. Tidak hanya itu, dapat mengundang para professional dalam bidangnya untuk menarik para mahasiswa IBIS STIKOM sehingga dalam mata kuliah tidak ada yang sia-sia. Adanya para professional dalam bidangnya tentu mengangkat semangat dan juga menjadi tempat bertukar pikiran bagi para mahasiswa.

Berdasarkan seluruh hasil uji coba yang telah berhasil dilakukan, maka saran untuk penelitian ini adalah:

1. Menggunakan *genre-genre* yang lama merupakan sebuah keunikan sendiri, dengan penggabungan keunikan tidak menutup kemungkinan dapat bersaing dengan *genre-genre* yang gabungan. Para pemain game pasti akan merindukan *genre-genre* yang pada tahun-tahun silam pada saat ini mulai hilang, hal ini perlu dilestarikan namun dengan pengemasan yang memiliki sebuah keunikan dan mengikuti sebuah *trend* teknologi.
2. Menjadikan *game* sebagai sarana informasi kepada masyarakat yang membahas tentang kisah-kisah perjuangan para pahlawan agar para pahlawan dapat dikenang oleh masyarakat di Indonesia.
3. Menggunakan kemampuan *scan QR Code* memiliki keunikan tersendiri, oleh karena itu penulis berharap suatu saat dapat meneruskan tugas akhir ini dengan menggunakan keunikan *scan QR Code* namun hanya sekali pakai, selanjutnya dapat menggunakan kartu *QR Code* yang lain.
4. Menggunakan instruksi *scan QR Code* membutuhkan instruksi lebih, oleh karena itu penulis berharap lebih dipermudah instruksinya, supaya saat bermain para pemain tidak mengalami kesulitan.
5. Menggunakan darah berkelanjutan merupakan suatu hal yang realistis, oleh karena itu penulis berharap agar darah pada setiap level berkelanjutan, agar game tampak lebih realistis dan *gameplay* lebih asik.