

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi sistem ini menghasilkan game edukasi matematika rumus bangun datar dan bangun ruang dengan menggunakan metode *Finite State Machine*
2. Hasil penelitian dan uji coba menunjukkan dengan pembuatan game edukasi matematika yang interaktif, sehingga pengguna merasa belajar matematika menjadi lebih menyenangkan dan dapat menjadi sarana alternatif menunjang pembelajaran
3. Dari pengujian white box pada FSM permainan yang dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa seluruh *node* yang ada pada setiap *independent path* telah dikerjakan, serta tidak terjadi pengulangan, karena hasil pengujian memiliki nilai yang sama.
4. Data kuesioner responden terhadap penilaian aplikasi game ini mempengaruhi tingkat kesuksesan sistem.

5.2 Saran

Dari semua hasil penelitian dan implementasi yang telah dicapai saat ini, aplikasi masih mempunyai beberapa kekurangan. Untuk membuat aplikasi ini lebih baik lagi, disarankan pengembangan aplikasi lebih lanjut diantaranya:

1. Perlunya soal pertanyaan lebih mendetail lagi , lebih banyak rumus dan lebih banyak soal
2. Perlunya penambahan karakter musuh agar permainan lebih menyenangkan dan lebih menantang lagi