

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian yang terdiri atas analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi *game* edukasi Covid Chronicle berhasil dikembangkan dapat mengedukasi pengguna mengenai COVID-19 dengan baik. Secara teknis, aplikasi *game* edukasi ini dapat memberikan informasi dan wawasan mengenai COVID-19 secara efektif, seperti yang dapat dilihat pada *feedback tester* yang memilih respon positif dengan rata-rata sebesar 93,35%. Secara non teknis, aplikasi *game* edukasi ini sudah memiliki UI/UX baik dan mudah dimengerti oleh pengguna, seperti yang dapat dilihat pada *feedback tester* yang memilih respon positif pada kuesioner UI/UX dengan rata-rata sebesar 92,8%.

6.2. Saran

Saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya adalah terkait dengan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Untuk fitur *inventory* dapat ditingkatkan sehingga memungkinkan pengguna agar dapat menggunakan *item*.
- b. Untuk pengujian, diharapkan dapat melakukan evaluasi mengenai pengetahuan COVID-19 sebelum dan sesudah memainkan *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Organisasi Kesehatan Dunia. "Coronavirus disease (COVID-19) pandemic". Diakses pada 30 September 2020 jam 21.00 WIB dari <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>.
- [2] W. G. Laver, N. Bischofberger, and R. G. Webster. "Disarming flu viruses." *Scientific American*, vol. 280, no. 1, pp. 78-87, 1999.
- [3] Pusat Krisis Kemenkes. "PEMANTAUAN COVID-19 KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA". Diakses pada 2 Oktober 2020 jam 19.00 WIB dari <https://pusatkrisis.kemkes.go.id/covid-19>.
- [4] Worldometers. "COVID-19 CORONAVIRUS PANDEMIC". Diakses pada 15 September 2020 jam 19.30 WIB dari <https://www.worldometers.info/coronavirus/>.
- [5] C. Wijaya. "Kecewa kebijakan Covid-19: Indonesia Terserah, pemerintah minta tenaga medis 'yang telah bertaruh nyawa' tidak kecewa". Diakses pada 15 September 2020 jam 15.05 WIB dari <https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-52631517>.
- [6] C. Wijaya. "PSBB Jakarta mulai 10 April selama dua minggu, namun pakar menyebut hasil efektif satu bulan untuk tekan Covid-19". Diakses pada 11 Oktober 2020 jam 13.47 WIB dari <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-52194441>.
- [7] The NPD Group. "First Quarter 2020 Sales of U.S. Video Games Boosted by Strong March Performance, According to The NPD Group". Diakses pada 11 Oktober 2020 jam 14.56 WIB dari <https://www.npd.com/news/press-releases/2020/first-quarter-2020-sales-of-u-s-video-games-boosted-by-strong-march-performance->

according-to-the-npd-group/.

- [8] B. A. Triwibowo, “Pengembangan *Game* Edukasi Menggunakan Unity 3D Berdisiplin Bersepeda Di Jalan Raya Pada Anak Usia 8-11 Tahun” [skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- [9] J. A. Hartono, “Pembangunan *Game* Edukasi Pengenalan Warna *Multiplayer* Berbasis *Mobile*” [skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2016.
- [10] Y. G. Putra, “Pembuatan *Game* Balap Kucing Dengan Unity Berbasis Android” [skripsi]. Batam (ID): Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer GICI, 2017.
- [11] A. F. Rahman, “Pengembangan Permainan Edukasi KATELU (Klasifikasi Komponen Komputer) Berbasis Android Dengan *Tools* Unity 3D *Game Engine*” [skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- [12] R. Bergonse, “Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach,” *The Computer Games Journal*, vol. 6, no. 4, pp. 239–255, 2017.
- [13] J. G. Cover, “The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games”, *McFarland & Company*, pp. 6, 2010.
- [14] Kementerian Kesehatan Indonesia. “HINDARI LANSIA DARI COVID 19”. Diakses pada 13 Oktober 2020 jam 10.32 WIB dari <http://www.padk.kemkes.go.id/article/read/2020/04/23/21/hindari-lansia-dari-covid-19.html>.
- [15] Xun G. & Dirk I. “Designing Engaging Educational Games and Assessing Engagement in Game-Based Learning” in *Handbook of Research on Serious Games for Educational Applications*, 1st Edition. United States of America: IGI Global, pp. 253-270, 2016.

- [16] Kostas A. & Anastasia P. “Developing Videogames for Physics Education” in *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*. United States of America : IGI Global, pp 939-960, 2011.
- [17] Pratik P. P & Ronald A., “ Cross-platform Application Development using Unity Game Engine,” *International Journal of Advance Research in Computer Science and Management Studies*, vol. 3, no. 4, 2015.
- [18] Yahya & Amri M. N., “Pengaruh Aplikasi C# dalam Proses Perhitungan Numerik Terhadap Solusi Persamaan Non Linier,” *Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 1, no. 2, pp. 79-87, 2018.
- [19] Organisasi Kesehatan Dunia. “Coronavirus disease (COVID-19)”. Diakses pada 5 Oktober 2021 jam 19.00 WIB dari <https://www.who.int/health-topics/coronavirus>.
- [20] Organisasi Kesehatan Dunia. “Coronavirus disease (COVID-19)”. Diakses pada 5 Oktober 2021 jam 19.15 WIB dari <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/coronavirus-disease-covid-19>.
- [21] Organisasi Kesehatan Dunia. “Coronavirus disease (COVID-19): Vaccines”. Diakses pada 5 Oktober 2021 jam 19.30 WIB dari [https://www.who.int/news-room/q-a-detail/coronavirus-disease-\(covid-19\)-vaccines](https://www.who.int/news-room/q-a-detail/coronavirus-disease-(covid-19)-vaccines).