

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Penggunaan metode iterasi dan RMXP untuk membangun *game* RPG sudah cukup efektif dan efisien dalam manajemen waktu dan tenaga.
2. Pengembang telah mendapatkan *feedback* pada saat tahapan pengujian yang digunakan untuk memperbaiki kekurangan desain dalam *game*.
3. Tahapan iterasi telah dilakukan secara berurutan sampai 3 kali sehingga *game* RPG berbasis desktop yang dihasilkan dapat berjalan dengan baik tanpa kendala dan sudah layak untuk dirilis atau dimainkan oleh publik.
4. Alur cerita yang dikemas dalam *game* dapat dijadikan media pembelajaran karena mengusung tema pahlawan nasional.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam penelitian berikutnya adalah:

1. Menggunakan metode pengembangan *game* lainnya yang lebih efektif dan efisien dalam manajemen waktu dan tenaga.
2. Menggunakan RPG Maker versi terbaru dari XP sehingga fitur yang disediakan lebih lengkap, seperti RPG Maker versi VX, VX Ace, atau MV.
3. Mengembangkan jenis aliran RPG dengan jenis aliran *game* lainnya yang lebih unik dan menarik, seperti ARPG, MMORPG, SRPG, dan lain-lain.