

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil dari penelitian pada *Solas School of Languages* yang berjudul Implementasi *Finite State Machine* Dalam *Game* Edukasi Bahasa Jepang:

1. Pembuatan *game* ini diawali dengan perancangan gambaran alur pikiran dan cara kerja sistem dengan menggunakan UML, perancangan tampilan setiap menu, pengaturan, dan permainan, diikuti dengan penggambaran *Finite State Machine* di dalamnya, yang menghasilkan perubahan ekspresi karakter yang berbeda-beda, dan membuat *game* menjadi lebih natural dan hidup.
2. Dengan interaksi karakter yang natural dengan progres permainan, membuat pelajar merasa terbawa dengan situasi dalam permainan, sesuai dengan data sampel yang telah diperoleh dari *Solas School of Languages*, pelajar akan semakin tertarik dan terfokus dengan *gameplay*, alhasil keinginan untuk bermain lebih besar dan dapat belajar dengan efektif.
3. Setelah *game* selesai dibuat, pengguna *mobile Android* secara langsung dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja karena mudah dibawa kemana-mana, memungkinkan anak murid untuk belajar dimana pun di luar kelas kursus, dan secara tidak langsung membantu para guru untuk menyegarkan murid-murid dengan materi ringan yang membantu pembelajaran dan kerja otak mereka untuk tetap optimal.

5.2. Saran

Berikut adalah saran yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya berdasarkan hasil dari penelitian pada Solas *School of Languages* yang berjudul Implementasi *Finite State Machine* Dalam *Game* Edukasi Bahasa Jepang:

1. Penambahan tingkatan kesulitan dan konten lanjutan untuk meneruskan cerita dan tantangan yang lebih sulit, memungkinkan murid untuk belajar materi yang lebih tinggi lagi.
2. Dikembangkannya *game* edukasi Bahasa Jepang ke sistem operasi yang lain seperti *iOS*.
3. Penambahan pilihan bahasa seperti Bahasa Inggris, yang memungkinkan penerbitan untuk pemain dari luar negeri.