

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun *Role Playing Game Rewrite Story* Perjuangan Si Pitung menggunakan *RPG Maker MZ*. Cerita ini berfokus pada adaptasi cerita Si Pitung menjadi dalam bentuk sebuah *game RPG*. Tujuan akhirnya adalah menciptakan sebuah *game* yang mampu memberikan pesan-pesan moral dari cerita Si Pitung.
2. Menguji *Role Playing Game Rewrite Story* Perjuangan Si Pitung kepada masyarakat, khususnya usia 10 tahun ke atas. Dalam penelitian ini pengujian menggunakan dua jenis yaitu *alpha* dengan metode *black box*, dan *beta* dengan perhitungan *SUS*. Pada pengujian *alpha* diperoleh hasil memuaskan dengan pengujian yang difokuskan pada pengujian tombol-tombol pada sistem, hasil tersebut disimpulkan dari tidak ditemukannya *error*. Untuk pengujian *beta* dengan metode *SUS* diperoleh hasil Deskripsi adjective adalah 'Good,' yang mencerminkan bahwa mayoritas pengguna menilai game ini cukup baik dalam hal kegunaannya. Skor 72 juga sesuai dengan nilai 'B,' yang mengindikasikan performa yang baik namun masih di bawah nilai tertinggi.

## **B. Saran**

Penelitian ini memiliki beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan *game* selanjutnya:

1. Menyesuaikan desain tampilan antarmuka dengan jenis dan konsep *game* yang akan dibuat.
2. Meningkatkan pengalaman pengguna dengan menambahkan fitur-fitur baru di dalam *game*.
3. Mengembangkan *game* lebih lanjut dengan tema serupa namun mengangkat cerita yang berbeda.