

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Perancangan *game* edukasi jamu tradisional berhasil disusun dalam lingkup prototipe dengan pendekatan genre RPG dan simulasi, serta mengintegrasikan sistem *farming*, *crafting*, dan *trading*. Proses perancangan mengikuti metode *Game development life cycle* (GDLC), mulai dari inisiasi konsep, pra-produksi, produksi, hingga pengujian. Pada tahap perancangan dihasilkan rancangan sistem, alur permainan, *storyboard*, serta spesifikasi fitur yang menjadi acuan implementasi.
2. Implementasi permainan berhasil dilakukan dalam lingkup prototipe menggunakan Godot *Engine* dan GDScript sesuai dengan desain yang telah dibuat. *Game* ini direalisasikan dalam format dua dimensi dengan visual *pixel art* pada *desktop*. Fitur utama yang telah diimplementasikan dan diuji secara fungsional mencakup navigasi menu, pengaturan, eksplorasi peta, sistem bertani, pembuatan item, perdagangan, dan manajemen inventaris. Hasil pengujian menunjukkan bahwa:
 - a. pada *Black box testing*, dari 49 kasus uji pada 8 modul fitur utama, seluruhnya berstatus Valid, sehingga fungsionalitas sistem berjalan sesuai rancangan.

b. Pada pengujian menggunakan instrumen adaptasi System Usability Scale (SUS) terhadap 23 responden, diperoleh skor rata-rata sebesar 65,11. Berdasarkan acceptability range, nilai tersebut berada pada kategori Marginal dan masih sedikit di bawah nilai acuan 68.

Pada pengujian menggunakan instrumen adaptasi System Usability Scale (SUS) terhadap 23 responden, diperoleh skor rata-rata sebesar 65,11. Berdasarkan acceptability range, nilai tersebut berada pada kategori Marginal dan masih sedikit di bawah nilai acuan 68.

Hasil Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh 49 kasus uji memperoleh status valid sehingga fitur utama berjalan sesuai rancangan pada skenario yang diuji. Sementara itu, pengujian menggunakan instrumen adaptasi SUS terhadap 23 responden memperoleh skor rata-rata 65,11. Nilai tersebut berada pada kategori Marginal dan sedikit di bawah nilai acuan 68, sehingga prototipe cukup dapat digunakan tetapi masih memerlukan peningkatan pengalaman pengguna..

Penelitian ini menghasilkan prototipe game edukasi jamu tradisional berbasis RPG dan simulasi yang fungsional pada fitur utama, namun belum sepenuhnya matang sebagai produk jadi, sesuai hasil evaluasi *usability*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut

1. Meningkatkan aspek *usability game*, khususnya pada petunjuk awal permainan (*onboarding*), kejelasan ikon antarmuka, serta umpan balik sistem agar pemain lebih mudah memahami alur bermain.
2. Menyederhanakan atau menyesuaikan tingkat kesulitan *minigame crafting* agar lebih intuitif bagi pemain pemula.
3. Menambahkan fitur bantuan kontekstual, misalnya tutorial interaktif, *tooltip*, atau panduan singkat pada setiap mekanisme utama (*farming, crafting, trading, dan inventory*).
4. Memperkaya variasi tanaman obat, resep jamu, dan materi edukasi agar konten pembelajaran lebih beragam dan menarik.
5. Mengembangkan versi multiplatform, misalnya ekspor ke Android atau Web, agar jangkauan pengguna lebih luas.