

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis dan pengujian “*Game Kemahasiswaan*” maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Game* ini dapat memberikan contoh permasalahan dan edukasi yang umumnya dihadapi oleh calon mahasiswa yang belum mengerti bagaimana proses sebelum hingga menjadi mahasiswa dengan metode interaktif.
2. *Game* ini juga dapat memberikan gambaran Tata tertib yang ada di Laboratorium komputer serta tata tertib lainnya yang ada di Politeknik NSC Surabaya.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan untuk lebih meningkatkan kualitas dari *game* ini adalah :

1. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan *game* kemahasiswaan ini mulai dari proses sebelum menjadi mahasiswa hingga lulus.
2. *Game* sebaiknya di tambahkan fungsional seperti memilih karakter dan menjalankan karakter
3. Rintangan pada *game* ditambahkan.
4. Tampilan dibuat adaptive dan menarik