

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Untuk membantu masyarakat dalam mempelajari tentang obat-obatan umum, penulis telah menyelesaikan sebuah aplikasi *game* edukasi pengenalan obat-obat umum untuk anak-anak. Setelah aplikasi berhasil dibuat, diperlukan pengujian oleh para pemain. Pengujian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang berisi enam buah pertanyaan terkait dengan rumusan masalah yang diangkat dalam pengembangan ini. Dari kuesioner tersebut dapat dilihat bahwa *game* ini berhasil membantu para responden untuk lebih memahami tentang obat-obatan dan penyakit umum dengan total skor 82,6% yang dihasilkan untuk pengujian menggunakan metode Skala Likert. *Game* ini juga dinilai memiliki tampilan yang cukup baik dengan skor yang dihasilkan 78,7% dari perhitungan. Pengujian dengan 46 orang responden ini menghasilkan skor 82,4% yang membuahakan kesimpulan bahwa *game* ini berhasil membantu responden untuk memahami tentang obat-obatan umum dengan tampilan visual yang cukup dan menu yang mudah dipahami, serta fitur-fitur yang berjalan sesuai dengan fungsinya.

B. Saran

Pengembangan *game* ini sudah selesai dilaksanakan dan sudah diuji dari segi fungsional dan kelayakan. Meskipun begitu, masih ada kekurangan pada *game* ini dan membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Berikut beberapa saran dari penulis:

1. Penambahan musik dan efek suara yang lebih bagus.
2. Penambahan level agar pemain lebih tertarik.
3. Penambahan *co-op mode* agar pemain bisa bermain bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. S. Apt. Erie Gusnellyanti, “Mencerdaskan Masyarakat Dalam Penggunaan Obat Melalui Metode Cara Belajar Insan Aktif (Cbia),” Direktorat Jenderal Kefarmasian Dan Alat Kesehatan.
- [2] Dimas Bayu, “Makin Banyak Orang Indonesia Pilih Berobat Sendiri Saat Sakit,” *DataIndonesia.Id*.
- [3] Ani Kristiyani And Sarah Puspita Admaja, “Edukasi Pengenalan Obat Kepada Siswa Sekolah Dasar,” *J.Abdimas: Community Health*, Vol. 1, No. 2, Pp. 54–60, Jun. 2021, Doi: 10.30590/Jach.V1n2.P54-60.2021.
- [4] Ni Made Swasti Wulanyani, “Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga,” *Jurnal Psikologi*, Vol. 40, No. 2, Pp. 181–192, Dec. 2013.
- [5] Fairuz Zuyyina, Aileena Solicitor C.R.E.C., And Widyasari, “Perancangan Aplikasi Game ‘Defense Body’ Sebagai Media Edukasi Kesehatan Untuk Anak-Anak,” *Journal Of Computer Science And Visual Communication Design*, Vol. 6, No. 2, Pp. 106–118, Dec. 2021, Doi: 10.55732/Jikdiskomvis.V6i2.367.
- [6] F. H. Sofyan, “Game Android Edukasi Biologi Tentang Sistem Pencernaan Pada Manusia,” *Jurnal Simantec*, Vol. 8, No. 1, Pp. 28–32, Oct. 2020, Doi: 10.21107/Simantec.V8i1.8751.
- [7] Bagus Fikri Ananda And A. Chusyairi, “Perancangan Game Virus Survivor Untuk Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Game Development Life Cycle,” *Jtim : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, Vol. 1, No. 2, Pp. 78–84, Aug. 2019, Doi: 10.35746/Jtim.V1i2.20.
- [8] S. Asmiatun And A. N. Putri, *Belajar Membuat Game 2d Dan 3d Menggunakan Unity*. Deepublish, 2017.
- [9] D. A. P. Dewi, “Pengembangan Game Edukasi ‘Krishna Adventure’ Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Pengembangan Game Edukasi ‘Krishna Adventure’ Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Pengembangan Game Edukasi ‘Krishna Adventure’ Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning),” *It-Edu: Jurnal Information Technology And Education*, Vol. 2, No. 01, 2017.
- [10] I. Y. Supardi, *Semua Bisa Menjadi Programmer Android Case Study*. Elex Media Komputindo, 2014.
- [11] Steve Rabin, *Introduction To Game Development*, 1st Edition. Cengage Learning, 2005.
- [12] S. Wahyu, “Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti ,” *Skanika: Sistem Komputer Dan Teknik Informatika*, Vol. 5, Pp. 82–91, 2022.

- [13] F. H. Mubarak, “Pengaruh Pengetahuan Dan Sikap Apoteker Terhadap Perilaku Apoteker Mengenai Peredaran Obat Palsu Di Kabupaten Banyumas,” Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017.
- [14] E. Nathaniel, “Pembangunan Game Edukasi Untuk Pengenalan Rambu Lalu Lintas Pada Anak Sekolah Dasar,” Atmajaya, Yogyakarta, 2021.



HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PENGEMBANGAN GAME PENGETAHUAN OBAT-OBATAN DENGAN MENGGUNAKAN UNITY

yang disusun oleh

Sebastian Ewaldo

180709839

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 29 Januari 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Prof. Dr. Pranowo, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Joseph Eric Samodra, S.Kom., MIT	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Aloysius Gonzaga Pradnya Sidhawara, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 29 Januari 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini