

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan kajian teori, analisis, desain dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Animasi interaktif jejak sejarah Kota Bekasi dirancang untuk meningkatkan pemahaman masyarakat sekitar tentang pengetahuan sejarah Kota Bekasi.
2. Animasi interaktif jejak sejarah Kota Bekasi jika diterapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat Bekasi terhadap situs peninggalan sejarah Kota Bekasi.
3. Animasi interaktif jejak sejarah Kota Bekasi merupakan media *game* edukasi sejarah yang berbasis android pertama di Kota Bekasi.

#### **5.2. Saran**

Dalam penulisan skripsi ini Penulis mengembangkan saran untuk beberapa aspek dalam pengembangan system ini, meliputi sebagai berikut:

##### **A. Aspek Sistem/program**

Dalam aspek sitem/program pihak pengelola sistem pada Animasi Interaktif Pengenalan Situs Sejarah di Kota Bekasi ini dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Dapat menambahkan fitur timer pada game *quiz* agar pengguna lebih terpacu untuk menjawab soal.
2. Untuk menjaga keamanan ponsel pengguna perlu ditambahkan fitur penangkal virus.
3. Melakukan update berkala terkait pengembangan aplikasi.

## B. Aspek Penelitian Selanjutnya

Dalam aspek penelitian selanjutnya untuk pengembangan system ini lebih baik diharapkan:

1. Animasi interaktif jejak sejarah Kota Bekasi bisa dikembangkan lagi menjadi lebih menarik dan lebih seru.
2. Animasi interaktif jejak sejarah Kota Bekasi dapat dikembangkan dengan menambahkan lebih banyak materi sejarah Kota Bekasi.
3. Animasi interaktif jejak sejarah Kota Bekasi dapat dikembangkan dengan menambahkan jenis game edukasi lainnya.

