BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dalam pembuatan aplikasi game “Kuis Akuntansi” ini penulis mengharapkan agar bisa memberikan manfaat bagi bagi pemain dalam belajar akuntansi. Penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kuis yang dibuat memberikan metode pembelajaran akuntansi.
2. Kuis ini dibuat dengan isi soal dan materi yang berhubungan dengan akuntansi.
3. Kuis ini juga bisa dimainkan oleh masyarakat umum yang ingin belajar akuntansi.
4. Kuis ini memberikan pembelajaran tentang materi dasar akuntansi dan akuntansi menengah dengan desain muka yang *userfriendly*, sehingga aplikasi ini mudah digunakan oleh pemain.

4.2. Saran

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian terdapat beberapa saran untuk perbaikan sistem selanjutnya. Adapun saran-saran tersebut diantaranya:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut permainan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur tambahan agar *game* lebih menarik.
2. *Level* pertanyaan bisa ditingkatkan agar dapat menambah wawasan tentang akuntansi.
3. Mengupload game di play store