

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan informasi vegetarian ke dalam *visual novel game* dapat menjadi cara yang efektif untuk menyampaikan mengenai gaya hidup vegetarian kepada pemain. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 66,7% dari 33 responden menjawab sangat memotivasi untuk bervegetarian dan sebanyak 57,6% dari 33 responden menjawab sangat tertarik untuk mengadopsi gaya hidup vegetarian. Melalui karakter, cerita, dialog, serta informasi vegetarian yang dimasukkan ke dalam cerita dalam game, pemain dapat memahami informasi mengenai vegetarian.

Persiapan asset karakter, background, merancang struktur cerita, membuat antar muka pengguna, mengatur transisi, mengimplementasikan mekanisme pilihan, menguji, memperbaiki, dan melakukan publishing. Dengan menggunakan unity engine game GoVegetarian berhasil dibuat dan menyajikan informasi mengenai vegetarian berbasis *android*.

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, maka didapatkan saran yang akan diberikan untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat dikembangkan lagi agar dapat di akses melalui *platform IOS*.
2. Informasi mengenai makanan nabati dapat diperbanyak agar masyarakat dapat lebih memahami pola makan vegetarian.

Daftar Pustaka

- Aditama, D., & Budiarti, R. P. N. (2019). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ALPHANUMERIK DAN PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA PRA-SEKOLAH DENGAN MEMANFAATKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY. *Community Development Journal*, 3(2), 58–70. <https://doi.org/10.33086/cdj.v3i2.1067>
- Ananda, A. Y., & Haryanto, E. V. (2020). Perancangan Game Novel Visual Pengenalan Landmark Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 844–856. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/929>
- Ardyanto, T., & Pamungkas, A. R. (2018). Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Jurnal Go Infotech*, 23(2), 14–17. <https://doi.org/10.36309/goi.v23i2.79>
- Camingue, J., Carstensdottir, E., & Melcer, E. F. (2021). What is a Visual Novel? *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHIPLAY). <https://doi.org/10.1145/3474712>
- Chusyairi, A. (2020). Game Labirin Let's Clear Up The World Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL : Journal of Informatics*, 4(2), 183. <https://doi.org/10.51211/itbi.v4i2.1331>
- Fitriani, F., Marlina, Y., Roziana, R., & Rahmadini, D. (2021). Gambaran Asupan Protein, Zat Besi Dan Kadar Hemoglobin Pada Remaja Putri Vegetarian Vegan Di Indonesia Vegetarian Society (Ivs). *Jurnal Riset Gizi*, 9(1), 11–15. <https://doi.org/10.31983/jrg.v9i1.6502>
- Ishak, D. (2019). ARTIKEL KEBIJAKAN PENDIDIKAN DI ERA REVOLUSI 4 . 0: GAMIFIKASI PENDIDIKAN , MENGUBAH VIDEO GAME MENJADI PLATFORM. 2(1), 189–198.
- Julianto, S., & Setiawan, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online. *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan*, 3(2), 11–25. <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>
- Kaban, R., Syahputra, F., & Fajrillah, F. (2021). Perancangan Game RPG (Role Playing Game) “Nusantara Darkness Rises.” *Journal of Information System Research (JOSH)*, 2(4), 235–246. <https://doi.org/10.47065/josh.v2i4.780>
- Kurniawan, R., & Windari, G. N. (2019). Perancangan Game Visual Novel “ the Adventure of Kabayan ” Sebagai Media Belajar Bahasa Inggris Untuk Toefl. 28, 5–10.

- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Lubis, B. S., Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Batubara, I. H. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 624. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i4.9851>
- Mariotti, F. (2017). Vegetarian and Plant-Based Diets in Health and Disease Prevention. In *Vegetarian and Plant-Based Diets in Health and Disease Prevention*. <https://doi.org/10.1016/j.jneb.2018.01.013>
- Matatula, J. J., & Shandi, Y. J. (2021). Perancangan Perangkat Lunak Visual Novel Peristiwa Bandung Lautan Api. *Media Informatika*, 20(2), 131–136. <https://doi.org/10.37595/mediainfo.v20i2.75>
- Muhamad Rumakey, A., Dedi Irawan, J., & Wahid, A. (2020). Pembuatan Game 2D “Escape Plan” Dengan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 65–72. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2712>
- Pamelia, I. (2018). Fast Food Consumption Behavior in Adolescent and ITS Impact for Health. *Jurnal IKESMA*, 14(2), 144–153.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Putra, D. R. (2020). Pelatihan Membuat Infografis Menggunakan Adobe Illustrator Untuk Kementerian Pupr. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan (JPM-IKP)*, 3(2), 54–59. <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/jpmikp/article/view/701>
- Rahmatuloh, M., & Rizky Revanda, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada Pt. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 54–59.
- Redi Aryanta, I. wayan. (2020). Manfaat Tempe Untuk Kesehatan. *Widya Kesehatan*, 2(1), 44–50. <https://doi.org/10.32795/widyakesehatan.v2i1.609>
- Reva Ragam Santika. (2019). Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle. c, 392–402.
- Ricyono, A., Arifin, Z., & Kridalaksana, A. H. (2019). Game Ed-Puzzle Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 91–96.
- Serfia, M. I., Pattiasina, T. J., & Trianto, E. M. (2019). Visual Novel Interaktif Cerita Fabel Kelinci Dan Kura-Kura Pada Smartphone Berbasis Android

- Dengan Memanfaatkan Framework Fungus. *Teknika*, 8(2), 133–141.
<https://doi.org/10.34148/teknika.v8i2.230>
- Serlie, S., Winaktu, G. J., Sinsanta, S., & Winata, S. D. (2020). Hubungan Asupan Vitamin B12 dengan Kadar Hemoglobin pada Vegetarian di Vihara Maitreya. *Jurnal Kedokteran Meditek*, 26(2), 66–70.
<https://doi.org/10.36452/jkdoktmeditek.v26i2.1833>
- Suwandi, E., Imansyah, F. H., & Dasril, H. (2018). Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome. *Jurnal Teknik Elektro*, 11.
- Talakua, F. (2021). *Global Health Science*. *Global Health Science*, 6(1), 51–56.
- Utama, A. S. (2018). Skenario Permainan Multiple Ending Menggunakan Rule Based System Untuk Menyesuaikan Tingkat Kemampuan Player Dengan Materi Pembelajaran Matematika. *Bitkom Research*, 63(2), 1–3.
http://forschungsunion.de/pdf/industrie_4_0_umsetzungsempfehlungen.pdf%0Ahttps://www.dfki.de/fileadmin/user_upload/import/9744_171012-KI-Gipfpapier-online.pdf%0Ahttps://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/Presse/Anhaenge-an-PIs/2018/180607-Bitkom
- Wangi, L. P. S. (2020). Perancangan ilustrasi buku panduan vegetarian.
- Wibisono, D. Y., Fredlina, K. Q., & Wijaya, I. N. Y. A. (2020). Model Game Visual Novel Bertema Edukasi Anti Bullying Berbasis Android. *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, 16(2), 11. <https://doi.org/10.35889/progresif.v16i2.505>
- Yahya. (2019). Tingkat Ketepatan Hasil Perhitungan Integrasi Numerik Menggunakan Bahasa Pemrograman C# Pada Metode Reimann dan Trapesium. 2(1), 53–70.
- Makarim, dr. F. R. (2023). Jarang Diketahui, Ini 11 Manfaat Tahu bagi Kesehatan. Diakses pada 16 Juli 2023 dari <https://www.halodoc.com/artikel/jarang-diketahui-ini-11-manfaat-tahu-bagi-kesehatan>
- Makarim, dr. F. R. (2023). Ini 13 Manfaat Brokoli untuk Kesehatan yang Perlu Diketahui. Diakses pada 16 Juli 2023 dari <https://www.halodoc.com/artikel/ini-13-manfaat-brokoli-untuk-kesehatan-yang-perlu-diketahui>
- Halodoc. (2019). Apel Merah Vs Apel Hijau, lebih sehat mana?. Diakses pada tanggal 16 Juli 2023 dari <https://www.halodoc.com/artikel/apel-merah-vs-apel-hijau-lebih-sehat-mana>
- Fadli, dr.Rizal. Manfaat Mengonsumsi Biji-Bijian untuk Kesehatan Tubuh. Diakses pada tanggal 16 Juli 2023 dari <https://www.halodoc.com/artikel/manfaat-mengonsumsi-biji-bijian-untuk-kesehatan-tubuh>
- Makarim, dr. F. R. (2023). Kacang-kacangan untuk Diet Harian yang Mudah.

Diakses pada 16 Juli 2023 dari <https://www.halodoc.com/artikel/kacang-kacangan-untuk-diet-harian-yang-mudah>

Budiman, R. D. A., & Nurbani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Operasi Berbasis Android. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 183. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v17i2.1305>