

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, perancangan dan pembuatan aplikasi sampai dengan tahap penyelesaian, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Aplikasi *game* untuk *crime scene investigation* yang telah dibuat berhasil memodelkan proses investigasi berupa pencarian barang bukti digital, petunjuk, keterangan saksi dan tahap pemeriksaan, analisis dan pengolahan barang bukti digital yang telah ditemukan untuk mengambil kesimpulan siapa yang menjadi pelaku dalam kasus tindak kejahatan yang terjadi.
- b. Aplikasi *game* untuk *crime scene investigation* yang telah berhasil dibuat dapat digunakan sebagai media berlatih dalam melakukan investigasi tempat kejadian perkara khususnya dalam pengolahan barang bukti digital.
- c. Berdasarkan pengujian dan hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game* ini sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

5.2 Saran

Berdasarkan keterbatasan dan kekurangan penulis selaku pembuat *game* untuk *crime scene investigation* ini, maka penulis menyarankan penelitian untuk dikembangkan lebih lanjut di masa yang akan datang. Saran-saran dari penulis sendiri adalah sebagai berikut:

- a. Ditambahkan lagi proses pemeriksaan di laboratorium forensik digital yang lebih detail untuk barang bukti digital yang diperiksa.
- b. Variasi teka-teki dalam pencarian barang bukti dan petunjuk bisa diperbanyak lagi supaya *game* semakin menarik.
- c. Ditambahkan *tools* untuk pencarian barang bukti dan pengolahan barang bukti agar *game* semakin lebih realistis dan lebih menarik.
- d. Diharapkan dikemudian hari aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dan yang menjadi target tidak hanya mahasiswa forensika digital tetapi dari kalangan calon polisi atau praktisi di bidang forensik digital.

- e. Ditambahkan lagi cara akuisisi dengan aman dan benar sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku tidak hanya sekedar mengambil perangkat untuk disimpan atau dikelola
- f. Ditambahkan lagi dalam proses penyimpanan barang bukti tidak hanya sekedar memasukkannya dalam laci atau database computer, tapi bisa ditambahkan menggunakan kartu identitas si penyidik untuk mengelola atau menyimpan barang bukti supaya lebih aman.
- g. Untuk pengembangan jangka panjang, aplikasi *game* untuk *crime scene investigation* ini bisa dilanjutkan kembali dengan rangkaian kasus baru namun tetap mempertahankan konsep yang sama yakni berfokus pada barang bukti digital. *Game* ini bisa menjadi sarana pembelajaran bagi mahasiswa forensik digital maupun masyarakat umum mengenai pengolahan barang bukti digital dan tentunya *game* ini menjadi semakin menarik, semakin menantang dan membuat penasaran semua orang.