

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya hingga tahap implementasi program serta berdasarkan dari rumusan masalah yang ada maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Untuk merancang, mendesain, dan implementasi aplikasi *Education English Fun Game* dari proses *Game Design Document*. Kemudian perancangan antarmuka aplikasi, di lanjutkan tahap perancangan *flowchat*, dan kemudian perancangan kode program.
2. *Education English Fun Game* di desain dengan tampilan yang menarik dengan harapan dapat menarik minat bagi anak-anak berusia 5-8tahun untuk belajar bahasa inggris. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur *lexson* sehingga memberikan pengetahuan lebih baik kepada pengguna. Aplikasi *Education English Fun Game* memberikan hiburan dengan bermain *game*, sekaligus pengguna juga mendapatkan manfaat pengetahuan dalam bahasa inggris.

#### 5.2 Saran

Dalam pembuatan suatu aplikasi tentunya terdapat kekurangan seperti halnya aplikasi *Education English Fun Game*. Agar aplikasi ini dapat lebih sempurna, ada beberapa saran dari penulis, diantaranya yaitu:

1. Pengembang dapat menambahkan kategori di fitur *lesson* dengan tujuan anak-anak mendapatkan pengetahuan yang lebih baik dalam pengenalan arti bahasa inggris.
2. Pengembang dapat menggunakan musik dengan musik hasil aransemen sendiri agar tidak terkendala hak cipta.
3. Pengembang dapat menambahkan *object* pada setiap *level* permainan *game* agar pengguna lebih interaktif dan menjadikan *game* lebih menarik.
4. Pengembang dapat menambahkan fitur *New game* pada permainan agar pemain dapat memulai *game* dari awal kembali.
5. Pengembang dapat menambahkan fitur *Save dan Continue* agar permainan dapat di simpan dan dilanjutkan tanpa harus mengulang dari *level* awal.
6. Pengembang dapat menambahkan peningkatan *level* pada *game* ini agar permainan *game* lebih menarik dan menantang.