

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal hingga akhir pada Perancangan Game Edukasi Sambel Lethok Boyolali, penyusunan dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Game edukasi dapat lebih menarik dan membantu mengenalkan keragaman kuliner Boyolali khususnya Sambel Lethok kepada anak-anak. Agar dapat belajar dan bermain dengan lebih menyenangkan, serta inovatif dengan cara yang berbeda, yaitu dengan visualisasi, suara, dan lebih interaktif sehingga informasi yang disampaikan mudah diterima oleh anak-anak.
2. Game edukasi ini menambah referensi bagi orang tua dalam memilihkan permainan yang tepat untuk anak-anaknya.
3. Anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan dengan bermain tetapi juga mendapatkan manfaat dari permainan itu sendiri, dalam hal ini mengenalkan tentang Sambel Lethok.
4. Aplikasi game ini menggunakan navigasi dan menu-menu yang sederhana sehingga memudahkan pemakai untuk mengoprasikannya.
5. Dengan adanya game edukasi Sambel Lethok Boyolali ini dapat menunjukkan bahwa aplikasi multimedia dapat mendukung proses pembelajaran bagi anak-anak.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan teknologi multimedia akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perancangan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasi perkembangan tersebut.
2. Perkembangan sistem informasi yang telah dilakukan ini masih banyak kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan perkembangan lebih lanjut terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan semua fasilitas multimedia yang dipakai.
3. Harapannya semoga game ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

