

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Bedasarkan hasil penelitian, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Game digital “Lakulogi” ini membantu mengajarkan tata krama kepada anak.
2. Game digital “Lakulogi” ini mampu memberikan pengalaman belajar sambil bermain bagi anak.
3. Game digital “Lakulogi” menambah referensi bagi orang tua dalam memilihkan permainan yang tepat untuk anak mereka.
4. Anak-anak tak hanya mendapatkan kesenangan mereka akan bermain tapi juga mendapatkan manfaat dari permainan itu sendiri, dalam hal ini yaitu anak mengerti tentang tata krama.
5. Anak-anak sangat menyukai permainan dan pemilihan permainan yang tepat akan membantu perkembangan otak mereka.

#### **5.2 Saran**

Dengan adanya permainan untuk anak-anak ini diharapkan orang tua bisa lebih selektif dalam memilihkan permainan untuk anak-anak, permainan yang tak hanya memberikan kesenangan tapi juga memberikan manfaat dibaliknya.

Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi multimedia akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk

2. mengantisipasi perkembangan tersebut.
3. 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.
4. Dalam segi interface, game ini dapat lebih dikembangkan karena bagaimanapun juga interface merupakan salah satu faktor pendukung dari sistem yang ada. Dengan interface yang menarik dan user friendly, maka akan menarik lebih banyak pengunjung.
5. Harapannya semoga sistem ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

