

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan dibahas beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengujian pada laporan ini, serta beberapa saran yang dapat diberikan guna melanjutkan pokok permasalahan dalam pembuatan game ini.

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari skripsi ini adalah :

1. Dalam pembuatan game Harta Karun Keraton Mataram ini, dilakukan beberapa tahapan proses diantaranya menentukan genre, menentukan tool yang akan digunakan, menentukan gameplay permainan, membuat grafis, menentukan suara yang sesuai, menentukan perencanaan waktu pembuatan, melakukan pembuatan, dan memublish.
2. Game ini dapat berjalan dengan baik setelah dilakukan tes uji sistem yang terdapat pada tabel 4.1 dan tabel 4.2.
3. Bagi anak-anak berusia 4 tahun atau masih bersekolah di PAUD untuk memainkan game ini membutuhkan pendamping.
4. Game ini juga cocok digunakan oleh pembimbing/guru untuk dimasukkan ke dalam KBM mereka.
5. Berdasarkan kuisisioner tampilan game ini menarik bagi pengguna, mudah dimainkan, tombol-tombol mudah dimengerti, tidak membosankan, dan menambah pengetahuan tentang Aksara Jawa

5.2. Saran

Beberapa saran untuk pengembangan game ini agar dimasa mendatang game ini menjadi lebih sempurna :

1. Untuk membuat game yang lebih bagus dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam bentuk team sehingga dapat berbagi tugas diantaranya tugas desain grafis, program, dan tugas lainnya, supaya dapat bertukar ide dan mempersingkat waktu dalam pembuatan game.
2. Penulis mengharapkan game ini dapat dikembangkan kedalam versi android.
3. Game ini belum bisa menampilkan high score, save game dan data pemain, penulis mengharapkan dimasa yang akan datang dapat dikembangkan supaya bisa diinputkan nama pemain, save game dan high score yang sebelumnya game ini dimainkan.