

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain, dan implementasi dari *permainan* yang telah dibangun serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk membangun *permainan* yang lebih baik.

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah memulai beberapa tahapan menyelesaikan permainan Canody dengan Macromedia Director MX 2004 maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Tahapan pada proses pembuatan Aplikasi permainan Canody Pengenalan obyek sederhana ini adalah :
  - a. Requirement yaitu mencari kebutuhan sistem yang akan diaplikasikan kedalam *software*.
  - b. Analys yaitu untuk menganalisa aplikasi yang dbuat baik dari segi kelayakan-teknologi, kelayakan operasional, dan kelayakan hukum.
  - c. Design yaitu melakukan perancangan aplikasi kedalam bentuk desain.
  - d. Bahasa Pemograman untuk membuat aplikasi menggunakan Lingo.

- e. Implementasi
  - f. Testing Aplikasi
  - g. Pemeliharaan Aplikasi
2. Dengan permainan edukasi ini guru (pengajar) dapat mengetahui sejauh mana siswa dalam mengenal objek dalam kehidupan sehari-hari.
  3. Aplikasi Permainan Canody dengan metode pembelajaran ini Bisa berjalan pada semua komputer tanpa menginstall.

## **5.2 Saran**

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Dari penulis pembuat permainan Canody ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya adalah:

1. Agar lebih menarik lagi di permainan ini dapat buat random obyek sehingga obyek dapat berubah – ubah tidak berurutan.
2. Memperbanyak obyek agar lebih lengkap.
3. Animasi tambahan pada tombol.