

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan uraian pada bab – bab sebelumnya sampai akhir pembuatan Game Gudeg Yu Djum. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk membuat *advergaming* Gudeg Yu Djum sebagai media promosi diperlukan beberapa tahap. Pada tahap awal menentukan ide game, membuat alur cerita, *storyboard*, *flowchart*, desain antarmuka (*interface*), membuat aset visual dan aset suara kemudian menyatukan semua aset. Pada tahap akhir melakukan testing dan distribusi. Setelah dilakukan uji coba tidak ada lagi ditemukan eror pada game.
2. Fitur utama Game Gudeg Yu Djum yaitu daftar menu yang berisi keterangan menu dan harga, gameplay dan peringkat.

5.2 Saran

Dengan adanya game Gudeg Yu Djum ini diharapkan masyarakat akan menyukainya, tidak hanya pada game namun juga pada gudeg itu sendiri. Adapun beberapa masukan yang ingin penulis sampaikan sebagai berikut:

1. Pengembangan visual dan suara bisa lebih baik lagi serta membuat versi game *online* Gudeg Yu Djum dan bagi *user* yang telah menyelesaikan semua level akan mendapatkan voucher potongan harga yang dapat ditukarkan pada pembelian menu makanan Gudeg Yu Djum agar game lebih menarik dan bersaing.
2. Game Gudeg Yu Djum dibuat untuk komputer dekstop, semoga dapat dikembangkan menjadi game *mobile* berbasis Android, IOS maupun Windows.

