

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian sampai pada akhir pembuatan *game* edukasi “Temukan aku” dapat disimpulkan bahwa :

1. *Game* ini telah memenuhi tuntutan dari analisis kebutuhan sistem.
2. Tahapan pembuatan *game* ini yang terdiri dari penentuan *genre*, penentuan *tool*, penentuan *gameplay*, perancangan grafis, perancangan *sound*, perancangan *timeline*, pembuatan *game* dan *publishing* telah sesuai dengan teori tahapan pembuatan *game* pada buku “Langkah Mudah membuat Game 3D” oleh Ivan C.Sibero.
3. *Game* ini berhasil di *compile* melalui CooconJS dari HTML 5 sehingga dapat berjalan dalam sistem operasi android pada *smartphone*.

5.2 Saran

Dengan adanya *game* ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran kepada pengguna, dikarenakan *game* ini tidak hanya memberikan hiburan namun juga manfaat pendidikan yang dibutuhkan oleh pengguna.

Penulis menyadari, dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis memberikan saran untuk peneliti selanjutnya :

1. *Room* masih sedikit, baru tersedia tiga *room* saja. Apabila *room* diperbanyak maka akan bertambah nilai petualanganya.

2. Akan lebih memicu rasa utuk berkompetisi apabila menggunakan sistem *scoring*.
3. Level permainan di perbanyak agar lebih memacu pemain dalam memainkan game.

