

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Untuk merancang dan membuat *game* Alfabeta dibutuhkan ketelatenan yang tinggi, dimana terdapat banyak tombol yang digunakan. Dalam proses pembuatan *game* ini yang paling memakan banyak waktu adalah pembuatan tombol huruf alfabet. Yang kedua adalah pembuatan desain dan konsep *game* agar menjadi *game* yang komunikatif dan menyenangkan.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan skripsi ini ada beberapa saran yang sekiranya dapat membantu dalam pengembangan aplikasi ini untuk kedepannya:

1. Untuk kedepannya aplikasi ini perlu ditambahkan fitur yang lebih bervariasi seperti menggambar huruf dan angka dengan dilengkapi sketsanya, untuk melatih kemampuan dalam menulis.
2. Agar lebih fleksibel, perlu adanya pengembangan game "Alphabet" agar dapat diinstal diberbagai platform seperti Android dan IOS.
3. Untuk lebih menarik ada baiknya lakukan penambahan dan perbaikan desain yang sekiranya kurang menarik.

Demikian saran-saran yang penulis rasa penting untuk disampaikan. Untuk selanjutnya penulis berharap kritik serta saran yang bersifat membangun bagi kesempurnaan aplikasi ini nantinya.

