

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir Aplikasi Permainan Media Informasi Perkuliahan STMIK AMIKOM Yogyakarta maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Permainan ini mampu menjadi hiburan bagi mahasiswa dan masyarakat yang memainkan permainan ini.
2. Permainan ini mampu memberikan informasi yang menyenangkan bagi mahasiswa dan masyarakat dalam memperoleh informasi dan mempelajari tentang lokasi dan kondisi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Permainan ini mampu memberikan bentuk lain dari media informasi, yaitu dalam bentuk visualisasi 3D yang dapat dinikmati dan mampu memberikan kesan menarik.
4. Dengan menggunakan permainan ini, dalam sistem informasi dapat menjawab sejauh mana peranan aplikasi permainan dalam teknologi informasi dan pendidikan, yaitu multimedia dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa dan masyarakat khususnya mahasiswa baru dalam memahami lokasi dan kondisi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Permainan sangat diminati mahasiswa dan masyarakat, serta sangat mendukung publikasi dan pemasaran STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari dalam pembuatan aplikasi permainan Media Informasi Perkuliahan STMIK AMIKOM Yogyakarta ini masih jauh dari sempurna. Maka penulis menyarankan kepada pembaca dan seluruh pihak yang ingin membuat permainan media informasi yang mirip dengan ini agar dapat memperbaiki dan memperhatikan kekurangan yang ada sebagai berikut :

1. Penyusunan tampilan di tiap halaman yang masih kurang rapi.
2. Pembuatan design yang masih kurang rapi.
3. Memperbanyak materi dan ujian yang dapat mencakup seluruh semester hingga lulus dan mencakup ujian remedial.
4. Memperbanyak NPC atau jenis character yang akan berinteraksi dengan character utama.
5. Memperbanyak akses ke tempat-tempat yang belum terjangkau seperti basement, kantin, mushola, tempat parkir, gedung V dan sebagainya.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penulis sampaikan. Harapan penulis semoga aplikasi ini dapat berguna dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Penulis juga menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca atau seluruh pihak agar penulis dapat lebih baik untuk kedepannya.