

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal hingga akhir pada Perancangan Game Edukasi Assembly Of Computer, penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Dari segi analisis, game edukasi ini memang mempunyai kelebihan dan peluang untuk memperkecil kelemahan dan ancaman dari luar.
2. Dari segi rancangan, game ini mampu membantu mengenalkan perangkat komputer dan cara merakit komputer dengan cara yang menarik. Pengguna dapat belajar dan bermain dengan lebih menyenangkan, serta inovatif dengan cara yang berbeda, yaitu dengan visualisasi, suara, dan lebih interaktif sehingga informasi yang disampaikan mudah diterima.
3. Game ini memberikan manfaat bagi penggunanya. Pengguna tidak hanya mendapatkan kesenangan dengan bermain tetapi juga mendapatkan manfaat dari permainan itu sendiri, dalam hal ini mengenal tentang perangkat komputer dan cara merakit komputer.
4. Dengan adanya game edukasi ini dapat menunjukkan bahwa aplikasi multimedia dapat mendukung proses pembelajaran baik bagi anak-anak maupun untuk masyarakat umum.

## 5.2. Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan sistem informasi yang telah dilakukan ini masih banyak kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan perkembangan lebih lanjut terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan semua fasilitas multimedia yang dipakai.
2. Perbanyak sumber daya manusia pengolahan aplikasi dan sistem multimedia, agar dapat mengoptimalkan perannya masing - masing.
3. Harapannya semoga game ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

