

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari semua penjelasan dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam penulisan skripsi ini dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Game edukasi ini mampu memberikan pengenalan tentang pakaian adat dan alat musik tradisional di Indonesia.
2. Game edukatif tentang pakaian adat dan alat musik tradisional ini dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses mengenal kebudayaan indonesia khususnya pakaian adat dan alat musik tradisional melalui permainan dalam perangkat komputer.
3. Untuk bersaing dalam pasar game edukasi memerlukan kerja keras karena banyaknya game edukasi yang telah tersedia dan diproduksi oleh perusahaan yang lebih berpengalaman. Aplikasi game yang dibuat harus kreatif dan unik.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk proses pelaksanaan dan pengembangan game edukasi ini yaitu :

1. Perlu adanya penambahan database untuk memperbarui dan menambahkan informasi tentang game edukasi ini.
2. Perkembangan teknologi multimedia akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasi perkembangan tersebut.
3. 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.
4. Dengan perkembangan game smartphone yang cukup pesat maka sangat memungkinkan game Nusantara ini dibuat ke dalam versi smartphone dengan beberapa perubahan dan penyesuaian