

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dibahas beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengujian pada laporan ini, serta beberapa saran yang dapat diberikan guna melanjutkan pokok permasalahan dalam pembuatan game ini.

5.1. Kesimpulan

Setelah mempelajari dan menganalisa berbagai permasalahan dalam implementasi aplikasi ini, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Aplikasi Petualangan Si Gatot dibuat melalui beberapa tahapan, yaitu: tahap konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan program, uji coba sistem, dan tahap terakhir berupa distribusi.
2. Bahasa pemrograman Java dapat dikembangkan sekaligus dimanfaatkan untuk pembuatan Game Petualangan Si Gatot. Penggunaan Actionscripts disisipkan dalam tiap tombol dan dalam animasi untuk membuat animasi tampak lebih hidup dan fungsi tombol untuk masuk ke area lain dalam game.
3. Dari hasil kuisioner dapat disimpulkan bahwa:
 - a. Setiap menu mudah dipahami dan dimengerti
 - b. Aplikasi mempunyai tampilan yang menarik

5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan berkaitan dengan keterbatasan yang ada pada aplikasi yang dibuat adalah:

1. Game-game dalam aplikasi ini diharapkan dapat lebih bervariasi lagi bentuknya agar anak-anak sebagai *user* semakin termotivasi memainkannya.
2. Penyempurnaan desain *interface* dengan menambah *score* dan menu kuis, supaya anak-anak lebih termotivasi memainkannya.
3. Penyempurnaan efek-efek suara pada aplikasi Petualangan Si Gatot ini.
4. Penyempurnaan animasi agar terlihat lebih halus.
5. Penyempurnaan resolusi screen agar bisa menampilkan secara *fullscreen* dengan sempurna.

