

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian, penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi-materi pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan mengenai game Bermain Bersama Om Gendut, sebagai berikut :

1. Aplikasi game Bermain Bersama Om Gendut yang bergenre arcade dengan tujuan edukasi, dapat membantu anak sekolah dasar dalam proses pembelajaran.
2. Untuk merancang game Bermain Bersama Om Gendut dimulai dari Game Design Document kemudian dilanjutkan tahap analisis SWOT. Perancangan game ini menggunakan flowchart. Implementasi menggunakan bahasa pemrograman ActionScript.
3. Berdasarkan pengujian alpha, game edukasi ini sesuai dengan perancangan aplikasi dan tidak ada error yang terdeteksi.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia, diperlukan efek animasi yang baik. Saran yang dapat diberikan untuk penelitian berikutnya adalah :

1. Untuk membuat game yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam team sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain grafisnya, ada yang bertugas sebagai programernya dan pembagian tugas lainnya, sehingga game dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
2. Game Bermain Bersama Om Gendut ini dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware yang disarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum memutuskan untuk menggunakan program ini, sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi hardware yang dimiliki.