

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Dari uraian, penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi-materi diatas maka dapat diambil kesimpulan **“Analisis Dan Perancangan Game Edukasi Menggunakan Adob Flash “AYO MEMBATIK”**, sebagai berikut :

1. Dalam perancangan Game **“AYO MEMBATIK”** menggunakan langkah – langkah sebagai berikut : menentukan alur game, menentukan aturan permainan, flowchart game, menentukan tools yang di pakai, merancang grafik (karakter, pola, background, musuh, item - item , dan rancangan tampilan game), animasi dan suara.
2. Game **“AYO MEMBATIK”** menggunakan uji coba sistem menggunakan Black Box Testing dan Kuesioner Uji Pemakai kepada 10 responden yang di pilih secara acak dengan hasil yang ada pada table 4.1 dan 4.2 pada penjelasan IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.
3. Game **“AYO MEMBATIK “** berbentuk edukasi yang berinteraksi, kreatif dan berkomunikasi yang dihasilkan dapat membantu dan mempermudah pengguna dalam mencintai budaya batik yang ada di Indonesia, khususnya batik Yogyakarta
4. Game **“AYO MEMBATIK “** mampu memberikan pengalaman bermain sekaligus memberikan memperkenalkan budaya batik.
5. Game **“AYO MEMBATIK “** dapat memberikan hiburan bagi pemainnya. Selain itu, game **“Ayoo Membatik”** merupakan jenis game sederhana yang

tidak memerlukan spesifikasi komputer yang terlalu tinggi untuk memainkannya

6. Game “AYO MEMBATIK “ ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana dan menarik. Sehingga pemakai tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi game “Ayoo Membatik”.

## 5.2. Saran

Untuk memproduksi game edukasi diperlukan suatu kemajuan sumber daya yang kreatif serta pemahaman software aplikasi dan menggunakan efek audio video yang tepat, untuk itu penulis memberikan saran untuk mempertimbangkan :

1. Untuk mendapatkan game yang bagus dan jelas maka perlu penggunaan animasi pada setiap tampilan menu tertentu, sehingga dapat memberikan daya tarik tersendiri.
2. Pemilihan warna tampilan, suara backsound dan animasi tambahan serta letak-letak tombol harus benar-benar diperhatikan dan disesuaikan, agar terlihat lebih menarik.
3. Penambahan video tutorial yang dapat membuat anak lebih mudah untuk memahami materi.
4. Dalam pengembangan Game “AYO MEMBATIK “ hanya dapat dimainkan secara *single player*, harapan ke depannya semoga aplikasi ini

dapat dikembangkan agar dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet

