

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

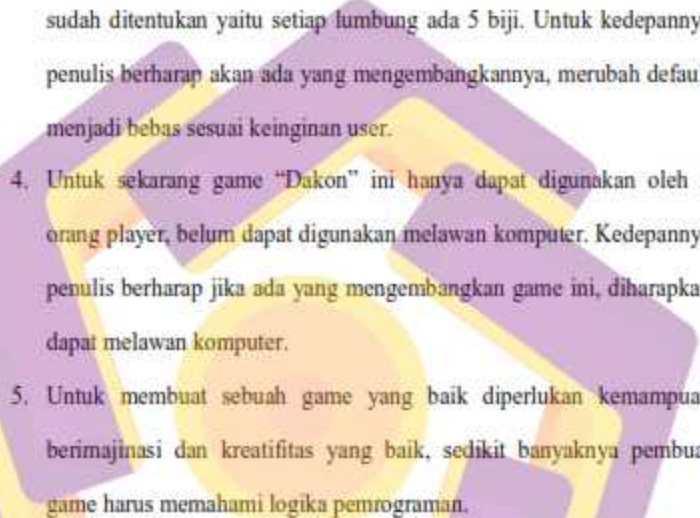
Berdasarkan pembahasan dan evaluasi dari bab-bab terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Software yang digunakan untuk membangun game “Dakon” adalah Macromedia flash 8, corel draw x4, Adobe Photoshop cs3. Dimana game yang dibuat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus untuk melestarikan permainan tradisional “Dakon” ke dalam bentuk digital.
2. Game “Dakon” ini dapat dimainkan oleh segala usia. Berdasarkan hasil ujicoba dari beberapa user, dapat disimpulkan bahwa game ini mudah digunakan, desain yang sederhana dan tidak terdapat error jika dijalankan.

#### **5.2 Saran**

Berikut adalah saran – saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap Aplikasi Game “Dakon” yang sengaja dibuat untuk tetap melestarikan permainan tradisional pada era digitalisasi :

1. Game dalam aplikasi ini diharapkan dapat lebih bervariasi lagi bentuknya agar user semakin termotivasi memainkannya.

- 
2. Game dalam aplikasi ini tidak memiliki level ( tingkat kesulitan ), untuk itu diharapkan dalam pengembangan game selanjutnya dapat dibuat game yang memiliki banyak level.
  3. Game dalam aplikasi ini dibuat secara default, dimana jumlah bijinya sudah ditentukan yaitu setiap lumbung ada 5 biji. Untuk kedepannya penulis berharap akan ada yang mengembangkannya, merubah default menjadi bebas sesuai keinginan user.
  4. Untuk sekarang game “Dakon” ini hanya dapat digunakan oleh 2 orang player, belum dapat digunakan melawan komputer. Kedepannya penulis berharap jika ada yang mengembangkan game ini, diharapkan dapat melawan komputer.
  5. Untuk membuat sebuah game yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang baik, sedikit banyaknya pembuat game harus memahami logika pemrograman.