

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan perancangan aplikasi WarnaKu menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) dapat membantu terciptanya aplikasi sesuai dengan keinginan dan desain rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat beberapa menu dalam *game*, diantaranya Menu Utama yang bisa digunakan untuk memulai *game*, Menu Pilihan untuk memilih antara hewan dan buah, Menu Pilih Gambar dan Menu Mewarnai. Metode pengumpulan data untuk pengujian aplikasi menggunakan kuesioner dan dengan metode perhitungan Skala Likert mendapatkan hasil prosentase sebesar 86% "Sangat Baik". Pengujian dilakukan menggunakan Alpha dan Beta *Testing* menyatakan hasil dari aplikasi yang dibuat sesuai dan fitur-fitur yang terdapat didalamnya berjalan dengan baik. Aplikasi dibuat dengan tampilan yang menarik, memiliki pilihan gambar yang menarik dan mudah dimainkan untuk menarik minat anak-anak yang memainkannya.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini tentu saja masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu peneliti berharap kedepannya dapat dikembangkan dengan mempertimbangkan hal-hal di bawah ini:

1. Penambahan *button* keluar dengan fungsi action yang lebih menarik.
2. Penambahan *button setting* dengan desain yang lebih layak dan lengkap.
3. Penambahan jumlah gambar hewan dan buah agar lebih bervariasi.
4. Pada menu mewarnai menambahkan *button* simpan untuk gambar yang telah diwarnai
5. Menambah *button* penghapus untuk mengoreksi warna yang tidak diperlukan pada menu mewarnai.