

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam pembuatan Dakon Game ini diharapkan dapat mengenalkan kembali permainan tradisional ke masyarakat umum dan sebagai akhir laporan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Memperkenalkan game dakon kepada masyarakat umum khususnya kepada anak-anak jaman sekarang.
2. Penulis membuat game tradisional yang dikemas secara modern, yaitu dengan media *smartphone* Android, agar pengguna lebih mudah untuk memainkan game tradisional tersebut.
3. Desain *interfacenya* menarik, berbeda dengan game dakon yang telah ada di *handphone*. Menjadi daya tarik tersendiri, karena game ini mempunyai tema tradisional dan bidak dakonnya mengadopsi dari bidak dakon yang sudah ada (yang asli).

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian dan analisis hasil, terdapat beberapa saran untuk perbaikan sistem selanjutnya. Saran-saran tersebut diantaranya adalah:

1. Untuk *backsound* suara, belum bisa menemukan cara untuk menggunakan 1 *backsound* dengan beberapa *scene*. Sampai saat ini apabila menggunakan 1 *backsound* untuk lebih dari 1 *scene*, *AudioListerner*nya akan menumpuk.
2. Untuk sistem berikutnya diharapkan bisa memanfaatkan AI sehingga pemain dapat melawan komputer.
3. Game Dakon ini merupakan *double player* tapi masih menggunakan satu media. Kedepannya diharapkan bisa menggunakan 2 media dengan memanfaatkan *networking*, misalnya Bluetooth.
4. Pada Game Dakon ini letak *child*nya masih menumpuk pada satu titik. Sehingga diharapkan ada pengaturan letak secara random agar biji dakon bisa terlihat banyak.
5. Game Dakon ini masih dibuat dengan 2 *scenes*. Untuk pengembangan sistem berikutnya disarankan menggunakan 1 *scene* saja.
6. Untuk perbaikan game ini sebaiknya tampilan game bisa langsung menyesuaikan resolusinya.
7. Untuk kedepannya, game ini diharapkan tidak hanya berbasis OS android saja, tetapi bisa OS yang lain.