

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir Aplikasi Cara Membuat game Petualangan Lulu maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dapat menambah kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game.
2. Aplikasi ini menggunakan Analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.
3. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap, yaitu : genre game, tool, gameplay, grafis, suara, timeline, pembuatan dan publishing.

#### 5.2. Saran

Dengan adanya cara membuat permainan Petualangan Lulu ini diharapkan orang tua agar lebih mensosialisasikan metode ini kepada anak anaknya yang ingin memasuki Sekolah Dasar.

Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

Untuk membuat game yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain.

1. *gameplay*, ada yang bertugas sebagai programernya dan pembagian tugas lainnya, sehingga game dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
2. Dalam pengembangan game Puzzle “Petualangan Lulu” ini hanya dapat dimainkan secara *single player*, harapan ke depannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.
3. Perlu adanya penambahan database untuk memperbarui dan menambahkan informasi tentang aplikasi tersebut.
4. Semoga kedepannya game ini dapat dikembangkan menjadi lebih menarik.

