

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir Aplikasi Cara Membuat Permainan Tradisional untuk Anak-anak maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi multimedia interaktif cara membuat permainan tradisional dibuat melalui tahap analisis yaitu dengan menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kelayakan, setelah itu tahap perancangan mulai dari rancangan konsep, rancangan isi, rancangan naskah dan rancangan grafik. Kemudian tahap produksi sistem dengan Adobe flash CS3 untuk membuat animasi, text naskah, mengimport file yang sudah jadi.
2. Aplikasi ini mampu memberikan metode baru yang menyenangkan dan menarik anak-anak dalam mempelajari cara membuat permainan tradisional.
3. Permainan tradisional sangat disukai oleh anak-anak, dan permainan tradisional sangat mendukung anak-anak dalam hal bermain sambil belajar, membuat anak menjadi lebih kreatif.

4. Kelebihan Aplikasi

- Mampu menampilkan animasi cara membuat permainan tradisional dalam bentuk animasi.
- Aplikasi mudah digunakan dan tampilan yang digunakan menarik.

Kekurangan Aplikasi

- Tidak ada suara yang menjelaskan tentang cara membuat permainan tradisional dalam aplikasi.
- Tidak ada database sehingga aplikasi tidak dapat diupdate.

5.2. Saran

Dengan adanya cara membuat permainan tradisional untuk anak-anak ini diharapkan instansi pendidikan maupun orang tua agar lebih mensosialisasikan metode ini.

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

1. Perkembangan teknologi multimedia akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasi perkembangan tersebut.
2. Perkembangan sistem informasi yang telah dilakukan ini masih banyak kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan perkembangan lebih

lanjut terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan semua fasilitas multimedia yang dipakai.

3. Perlu adanya penambahan database untuk memperbarui dan menambahkan informasi tentang aplikasi tersebut.
4. Perbanyak sumber daya manusia pengolahan aplikasi dan sistem multimedia.
5. Harapannya semoga sistem ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

