

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan analisis, perancangan, implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pembuatan Aplikasi ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk membangun aplikasi ini dipadukan beberapa unsur seperti video, animasi, gambar, suara agar anak-anak usia 8 - 10 tahun lebih tertarik untuk belajar.
2. Game yang dirancang pada aplikasi ini memberikan pengetahuan tentang apa itu ejaan kata dan kata apa saja yang menurut penyempurnaan kamus besar bahasa Indonesia sesuai dengan penulisan dan pengucapannya.
3. Setelah aplikasi ini selesai dan dilakukan pengujian, hasilnya aplikasi ini dapat berjalan dengan sempurna jika dijalankan dengan Sistem operasi Windows XP. Sesuai dengan hasil kuisioner yang diperoleh menunjukkan bahwa sekitar 70% orang responden menyatakan setuju atau memilih jawaban YA, yang dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi ini secara multimedia layak untuk digunakan.

Dari hasil kelayakan dengan menggunakan metode Payback Period didapatkan hasil 1,37 tahun dengan syarat kurang dari 2 tahun maka aplikasi ini dianggap layak, menggunakan return on investment didapatkan hasil 1,37 tahun dengan demikian aplikasi ini dinyatakan layak karena Roi lebih besar dari 0, dan dengan menggunakan Net present value didapatkan hasil Rp. 1.769.729,8 dengan syarat Npv lebih besar dari 0 maka aplikasi ini juga dianggap layak dengan metode tersebut.

5.2 SARAN

Adapun beberapa hal yang menjadi saran dari penulis untuk pengembangan *Game*, khususnya *Game* edukasi, antara lain :

1. Pengembang *Game* seharusnya dapat mengupdate *Game* yang sudah jadi, sehingga sehingga updatean *Game* tersebut dapat menambah isi dari *Game* tersebut. Tetapi untuk pembuatan *Game* yang bisa di update harus menggabungkan dari beberapa *software*.
2. Pembuatan *Game* edukasi yang menarik bagi anak anak, harusnya memiliki tampilan grafis yang lebih menarik sehingga pengguna tidak merasa bosan dalam menjalankan permainan.