

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan aplikasi ini di harapkan dapat memberikan pendidikan, hiburan, serta dapat mengajarkan siswa menjadi lebih rajin lagi mengenal huruf hijaiyah dengan tampilan yang menarik serta sebagai akhir dari laporan ini, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Game* ini memberikan pelajaran bagaimana mengenal huruf huruf hijaiyah, juga memberikan hiburan untuk siswa berupa permainan edukatif.
2. Desain di buat menarik agar memberikan dorongan untuk siswa mengenal huruf hijaiyah yang membuat mereka tidak bosan dan jenuh untuk mengenal huruf hijaiyah.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan analis hasil, terdapat beberapa saran untuk perbaikan sistem selanjutnya di antaranya adalah :

1. Untuk membuat *game* yang menarik akan lebih baik jika di kerjakan dalam bentuk tim , di karenakan bisa lebih efisien dalam waktu pengerjaan nya dan juga dapat lebih banyak menuangkan ide di dalam *game* ini.

2. Dalam game ini penulis menyadari kurangnya ide-ide yang bisa menjadikan ini lebih baik lagi, dan diharapkan untuk kedepannya agar bisa dikembangkan lagi, seperti menambah fitur-fitur yang lain agar dapat menjadi game yang lebih baik.
3. Semoga kedepannya game ini dapat dikembangkan menjadi lebih dinamis dan lebih menarik lagi, dan game ini diharapkan tidak hanya dapat dijalankan pada smartphone sistem android saja, tetapi bisa dijalankan di smartphone dengan sistem operasi yang lain seperti ios, dan windows.

