

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam penelitian ini telah berhasil dibuat sebuah aplikasi pengenalan prajurit Keraton Yogyakarta sesuai dengan perancangan yang telah disusun pada bab sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan :

Bahwa untuk membuat game Bogey's World sesuai dengan metode pengembangan yang digunakan. Tahap pertama yang dilakukan adalah membuat konsep yaitu dengan menentukan pengguna suara yang digunakan, gambar yang digunakan, misi game, dan aturan permainan, kedua membuat desain gambar di game tersebut menggunakan photoshop dan corel draw kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi Game maker Studio. Tahap ke tiga yaitu menambahkan shourcecode sesuai kebutuhan kemudian tahap terakhir meng *export* menjadi (.Apk).

#### **5.2 Saran**

Dalam pembuatan ini tentu masih terdapat beberapa kekurangannya. Oleh sebab itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki beberapa kekurangan yang ada. Saran yang diajukan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada smartphone android, diharapkan dapat dikembangkan menjadi beberapa ekstensi agar dapat dijalankan di semua jenis smartphone.

2. Kualitas grafik yang digunakan dapat ditingkatkan kembali dan konsep edukasi lebih dikembangkan.

