

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

setelah melihat penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab – bab sebelumnya pada perancangan Game E-BUDI sebagai media pembelajaran kebudayaan Indonesia, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa :

1. Dalam penelitian ini telah di hasilkan *game* E-BUDI yang dapat dimainkan pada ponsel berbasis android.
2. Pada pembuatan *game* E-BUDI penulis menggunakan beberapa tahapan yaitu, menentukan analisis kebutuhan pada *game*, menentukan aplikasi yang digunakan, menentukan bentuk *game*, merancang *game*, mengumpulkan data – data yang di butuhkan oleh *game*, proses pembuatan *game*, *implementasi* dan *testing*.
3. Game E-BUDI kebudayaan Indonesia merupakan *game* single player yang dapat dengan mudah di pahami oleh pengguna karena tidak terdapat banyak peraturan yang membuat pengguna sulit memahami.

4. Pertanyaan yang terdapat pada game E-BUDI menggunakan gambar dan potongan mp3, dan terdapat nyawa atau batasan untuk menjawab pertanyaan dengan salah menjadikan *game* ini semakin menarik.
5. Membangun game dengan memasukan edukasi kebudayaan di dalamnya dapat menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan kebudayaan yang terdapat di Indonesia.
6. Game ini baik berjalan pada perangkat android yang memiliki resolusi layar 4.0 inc, 480 x 800 pixels.

5.2 Saran

Penulisan Skripsi ini tentu masih bnyak kekurangan dan Game E-BUDI yang penulis buat ini terbuka untuk dapat dikembangkan lagi oleh penelitian yang lain untuk di sempurnakan, dan untuk itu penulis akan memberikan saran pada pada peneliti selanjutnya dalam pengembangan sistem, antara lain :

1. Game E-BUDI kebudayaan Indonesia yang penulis buat masih berbentuk statis, yang mana pertanyaan yang terdapat pada game tidak dddapat di rubah atau di tambahkan, diharapkan pada pengembang agar dapat mengembangkan game menjadi game yang dinamis.

2. Pengembangan terhadap desain gambar, animasi dan grafis yang lebih di perhalus dan dibuat lebih menarik lagi secara user interface.
3. Diharapkan bagi para pengembang agar dapat menambahkan level atau tingkatan pada permainan, yang bedakan dari jenis pertnyaannya, sehingga game dapat lebih menarik dan lebih di minati bagi pengguna.

