

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian ini, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Untuk membuat aplikasi game Mengenal Pakaian Indonesia menggunakan metode dari Sutopo dengan rincian sebagai berikut:
 - a. Concept dimulai dengan menentukan pengguna program dibuat untuk anak sekolah dasar. Selain itu juga mendefinisikan aplikasi perancangan game dan tujuan aplikasi dibuat untuk edukasi pembelajaran.
 - b. Desain yang dimulai dengan mendesain hierarki, antarmuka pengguna, karakter, dan latar belakang.
 - c. Material Collecting adalah tahap pengumpulan asset seperti Karakter, User Interface, Background serta Sound Effect.
 - d. Assembly adalah tahap penggabungan dari aset yang telah dikumpulkan untuk dijadikan aplikasi yang didasarkan pada tahap desain perancangan
 - e. Testing adalah tahap pengujian aplikasi setelah aplikasi dibuat, testing dilakukan untuk melihat kesalahan ataupun error pada aplikasi.
 - f. Distribution tahap dimana aplikasi disimpan pada media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasi pada saat ini, aplikasi akan dikompresi.
2. Untuk mengevaluasi dari perancangan game ini, dilakukan dengan testing black box untuk identifikasi setiap kesalahan dan melakukan testing pada setiap device yang berbeda. Dari semua hasil testing semua aplikasi berjalan dengan baik

5.2 Saran

Game “Mengenal Pakaian Tradisional Indonesia” masih butuh saran untuk melanjutkan pengembangan supaya hasil lebih maksimal, berikut adalah kumpulan saran untuk pengembangan game lebih lanjut

- 1 Ada pengaturan audio pada setiap layout supaya player bisa mengaktifkan dan menonaktifkan suara background game atau sound effect
- 2 Sebaiknya ada animasi salah jika gagal menjawab soal atau game
- 3 Ada pengaturan untuk setiap layout

