

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya dalam rangka mengakhiri “Membangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa dan Budaya Mimika (Papua) Berbasis Mobile” dengan menggunakan software game maker studio, maka penulis mengambil kesimpulan yaitu:

1. Untuk membangun aplikasi game edukasi pengenalan bahasa dan budaya mimika (papua) berbasis mobile dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang kehidupan sehari-hari dan mata pencaharian yang ada di Papua khususnya di Timika dan hasil rancangan diimplementasikan kedalam Game Maker Studio.
2. Aplikasi game ini juga dibuat untuk memperkenalkan budaya Papua khususnya Mimika kepada masyarakat luas yang dimana didalam game ini memperlihatkan kehidupan masyarakat disana dan mata pencahariannya.
3. Pengolahan gambar menjadi animasi, membuat animasi, membuat text, mengimport file suara, semua diolah dengan Adobe Flash CS6. Sebagai software final.

## 5.2 Saran

Dengan adanya cara membuat aplikasi game edukasi yang memperkenalkan budaya Papua untuk masyarakat luas diharapkan pengetahuan tentang budaya Papua ini dapat dikenal oleh kalangan luas.

Setelah menyelesaikan skripsi ini, beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi multimedia akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasi perkembangan tersebut.
2. Perbanyak sumber daya manusia, pengolahan aplikasi dan system multimedia.
3. Perkembangan system informasi yang telah dilakukan ini masih banyak kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan perkembangan lebih lanjut terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan semua fasilitas multimedia yang dipakai.
4. Perlu adanya penambahan database untuk memperbaharui dan menambahkan informasi tentang aplikasi tersebut.
5. Harapannya semoga system ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.