

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan tahapan-tahapan dalam pembuatan *game* Zoobies ini dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan dan pembuatan *game* Zoobies dimulai dengan merancang konsep *game*, menentukan tujuan *game* lalu membuat *flowchart* sistem permainan, merancang grafik yang kemudian diimplementasikan kedalam sebuah *Game Design Document*.
2. *Game* bersifat interaktif dua dimensi dirancang menggunakan *software Adobe Flash* dan beberapa *software* pendukung seperti *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop*.
3. *Game puzzle* bersifat edukatif dilengkapi dengan materi tentang hewan yang dikemas dalam bentuk audio visual sehingga dapat membantu anak untuk menambah wawasan pengetahuan dalam dunia hewan.
4. Berdasarkan sample kuesioner yang diambil maka dapat disimpulkan bahwa *game* ini mampu menarik minat dalam bermain sambil belajar, menambah kedisiplinan, dan rasa ingin menambah wawasan.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan yang dapat lebih disempurnakan lagi dari sisi naskah laporan dan aplikasi, sehingga perlu adanya saran perbaikan yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya, terdapat beberapa saran diantaranya:

1. Mengembangkan informasi edukasi yang disampaikan dalam *game* dan mengembangkannya untuk segmentasi umur yang berbeda.
2. *Game* ini hanya dapat digunakan pada PC dan Laptop, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan ke perangkat *mobile* berbasis Android.
3. Mengembangkan *interface game* menggunakan grafik tiga dimensi.

