

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan untuk mengakhiri pembahasan “perancangan *game* edukasi strategi dham dham jawa berbasis android” sebagai media perkenalan dan meningkatkan pengetahuan, maka saya dapat menyimpulkan :

1. *Game* berbasis Android ini sebagai media memperkenalkan *game* tradisional jawa melalui media *game mobile*, dengan para pengguna *game* ini.
2. Tahap-tahap perancangan dan pembuatan *game* ini adalah konsep dasar, tool (aplikasi yang digunakan), pembuatan *gameplay*, pembuatan *asset*, pembuatan *game* dan *publishing*.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami sebuah sistem aplikasi mau pun *game* di perlukan pemahaman program aplikasi beserta fungsinya. Untuk itu peneliti memberikan saran dengan berharap bisa dipertimbangkan yaitu :

1. Pengembang teknologi pengetahuan akan terus berlanjut, untuk itu perlu adanya *update system* dan algoritma yang ada didalam *game* ini.
2. Aplikasi *game* ini dirancang dengan konsep yang sangat sederhana, tetapi jika kebutuhan *hardware* dan *software* yang di sarankan tidak dipenuhi, maka *game*

ini tidak akan berjalan dengan baik, sebelum memutuskan menggunakan *game* ini, sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi *hardware* dan *software* yang akan digunakan.

3. *Game* yang dibuat oleh penulis masih memiliki kekurangan dalam tampilan *art* yang kurang menarik.
4. Harapan penulis, semoga *game* ini dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

