

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini telah berhasil dibuat sebuah aplikasi pengenalan prajurit Keraton Yogyakarta sesuai dengan perancangan yang telah disusun pada bab sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan :

1. Dalam membuat aplikasi pengenalan prajurit Keraton Yogyakarta sesuai dengan metode pengembangan yang digunakan. Tahap pertama yang dilakukan adalah membuat konsep, kedua membuat desain kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi Game maker Studio. Tahap ke tiga yaitu menambahkan sourcecode sesuai kebutuhan kemudian tahap terakhir meng *export* menjadi (.Apk).
2. Untuk mempermudah proses pembuatannya, semua materi yang digunakan untuk sprite di buat menjadi (.png).
3. Proses *export* menjadi (.Apk) tidak hanya dilakukan 1 kali dikarenakan ketika dijalankan masih ditemukan beberapa yang belum sesuai.
4. Ketika proses *export* menjadi (.Apk) yang pertama kali dilakukan cukup lama, namun untuk proses ke dua dan selanjutnya tidak.

#### 5.2 Saran

Dalam pembuatan ini tentu masih terdapat beberapa kekurangannya. Oleh sebab itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki beberapa kekurangan yang ada. Saran yang diajukan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada smartphone android, diharapkan dapat dikembangkan menjadi beberapa ekstensi agar dapat dijalankan di semua jenis smartphone.
2. Gambar prajurit yang digunakan kualitasnya kurang bagus dan jumlahnya terbatas, diharapkan dapat ditambahkan beberapa gambar prajurit beserta perlengkapannya dengan resolusi besar agar informasi semakin jelas.
3. Pada halaman glosarium kata – kata yang diterjemahkan masih terbatas, diharapkan dapat ditambahkan dengan penjelasan arti yang lebih detail.

