

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab – bab sebelumnya dan dalam rangka mengakhiri pembahasan mengenai *game* “English Adventure for Kids” ini, maka dapat diambil suatu kesimpulan yaitu :

1. Untuk merancang *game* ini dilakukan beberapa langkah yaitu merancang konsep permainan, membuat *flowchart* sistem permainan, membuat *storyboard* dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS 6.
2. *Game* ini dapat dimainkan oleh semua usia dan ditujukan pada anak-anak dengan rentang usia 5-12 tahun lebih baik lagi dengan pengawasan orang dewasa.
3. File *game* yang kecil yaitu berukuran 8,36 MB sehingga tidak memakan *space memory* komputer yang besar dan tidak *lag* saat dimainkan dengan komputer spesifikasi rendah sekalipun.
4. *Game* ini memiliki level yang masih terbatas dengan tingkat kesulitan yang kurang.
5. Dari hasil pengujian, *game* ini memiliki kelemahan yaitu konten *game* yang hanya membahas tiga *grammar*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan, antara lain :

1. *Game* ini akan lebih bagus jika ditambahkan beberapa level yang lebih sulit.
2. Pengembangan grafik dan penambahan animasi dalam *game* agar lebih terlihat menarik.
3. Perlunya pengembangan *software* yang digunakan sehingga membuat *game* ini lebih menarik.
4. Dalam pengembangan *game* perlunya perbaikan program, baik dari perbaikan sound, pembuatan gambar dan background, ataupun penambahan animasi yang lebih interaktif.
5. Dengan adanya *game* English Adventure ini diharapkan muncul lebih banyak lagi *game* pembelajaran lain berbasis multimedia dengan pokok bahasan yang berbeda.
6. Untuk pembuatan sebuah *game* yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang tinggi, dan juga harus memahami logika pemrograman.

Aplikasi yang dibuat ini masih jauh dari kesempurnaan, dikarenakan perkembangan teknologi berbasis multimedia ini sangat cepat berkembang. Oleh karena itu diharapkan perbaikan dan pengembang yang lebih baik.