

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan *game* temukan batik dan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pembuatan *game* temukan batik menggunakan Game Maker Studio mempermudah dalam penyusunan *resource* membuat gambar dan pengkodean karena memiliki folder yang terstruktur.
2. Dalam membuat *game* temukan batik agar interaktif maka disertai penggunaan grafis dan animasi dengan warna yang beragam dan cerah, nada suara yang mendampinginya pun juga interaktif
3. Game ini memberikan manfaat bagi penggunanya dengan menyuguhkan tentang kesenian Indonesia disamping akan kesenangan game itu sendiri
4. *Game* temukan batik disemua ukuran layar dari *smartphone* android.

Untuk merancang *game* temukan batik ini dilakukan beberapa langkah yaitu analisis membuat konsep *game*, membuat flowchart *system* permainan, dan mempermudah perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan kedalam Game Maker Studio.

#### **5.2 Saran**

Untuk mengembangkan aplikasi *game* Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Motif Batik Tradisional Indonesia ini saran yang idiberikan adalah :

1. Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Motif Batik Tradisional Indonesia ini dapat dikembangkan agar dapat dijalankan bukan hanya pada *smartphone* jenis android saja.
2. Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Motif Batik Tradisional Indonesia ini perlu fitur unggulan lainnya agar *game* semakin terlihat fariatif
3. Menambah level permainan dan tingkat kesulitan disetiap level yang dimainkan sehingga lebih tertantang dan fariatif sifatnya.

