

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan Aplikasi Edukasi Pengenalan Motif Batik Tradisional Indonesia dapat disimpulkan bahwa Dalam pembuatan aplikasi ini harus melalui beberapa tahap-tahap pengembangan aplikasi secara bertahap. Perancangan design grafis motif batik diperlukan penggunaan grafis 2D dengan warna yang beragam tapi sederhana agar terlihat masuk dengan tema aplikasi yang di buat, dan cara penggunaan aplikasi dibuat sederhana sehingga pengguna dapat memahami dengan mudah, Apliaksi edukasi pengenalan motif batik tradisional indonesia dapat berjalan di semua ukuran layar dari *smartphone android v2.3* atau di atasnya untuk pembuatannya menggunakan *Game Maker Studio* tidak terlalu menggunakan banyak *scrip* akan tetapi menggunakan banyak *material* yang saling di hubungkan.

5.2 Saran

Dari pembuatan aplikasi edukasi ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya sebagai berikut:

1. Grafik pada aplikasi motif batik dan contoh gambar kedepannya akan di perbaiki lagi.
2. Diharapkan bagi para *developer* selanjutnya dapat membuat dan mengembangkan aplikasi ini menjadi aplikasi yang lebih baik dan dapat digunakan di semua *platform handphone* lainnya, seperti *IOS*, *blacberry* dan lainnya.

3. Untuk kedepannya akan di tambahkan menu kuis, seperti menu tebak motif batik dari daerahnya dan dapat di sebarakan di media social.

Kedepanya akan di tambahkan *video* pembuatan batik.

