

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan serta implementasi yang dilakukan pada bab sebelumnya dapat diambil sebuah kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dihasilkan sebuah aplikasi *game Personal Computer* (PC) yaitu *game Ayo Kejar Angka*, melalui tahapan :
 - a. Perancangan Game, menghasilkan gambaran umum game “Ayo Kejar Angka”, aturan permainan, media input, perancangan level game, flowchart sistem permainan, suara, rancangan karakter dan aksesoris game, dan rancangan antar muka.
 - b. Pembuatan Game, menghasilkan, aset game , antarmuka, game screen, skor dan listing program.
 - c. Pengujian Game, meliputi *testing* dalam game dan pengujian oleh pemain yang menghasilkan kuesioner oleh anak-anak dari kelas 1 sampai 3 Sekolah Dasar
2. Dari pengujian, baik seluruh fungsi dan kontrol permainan Ayo Kejar Angka telah berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan.
3. Dari hasil kuesioner yang dibagikan terhadap 11 orang audien kelas 1 sampai 3 dapat disimpulkan bahwa game Ayo Kejar Angka dari segi jalannya game, tampilan, dan sound sudah menarik, sedangkan untuk tingkat kesulitan soal game Ayo kejar Angka rata-rata menjawab mudah.

4. Game Ayo Kejar Angka membantu dalam proses belajar aritmatika dasar dibuktikan dari 11 orang audiens , 10 orang menjawab membantu.

5.2 Saran

Dari hasil kesimpulan dapat diambil beberapa saran dalam tugas akhir ini, saran tersebut meliputi :

1. Untuk kedepannya diharapkan dapat dikembangkan dalam versi mobile atau smartphone.
2. Kualitas game bisa lebih ditingkatkan dengan penambahan soal yang lebih bervariasi, penambahan level permainan, pemain dapat memilih level, dan soal setiap level dapat ditampilkan secara acak.
3. Untuk tampilan desain diharapkan lebih menarik, misalkan bentuk gambar 3 dimensi.
4. Tingkat kesulitan dalam masing-masing level dapat lebih ditambahkan, misalnya ada timer dalam masing-masing level.