

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah berhasil dibangun Aplikasi permainan Puzzle dan Kuis “Ini am Ketapang t” yang dibuat sebagai sarana hiburan dalam mengenalkan budaya dan sejarah Ketapang.
2. Permainan ini mampu menjadikan budaya dan sejarah Ketapang lebih mudah dikenal baik di dalam negeri maupun luar negeri.
3. Pemain tidak hanya mendapatkan kesenangan dalam bermain tetapi juga mendapatkan manfaat dari permainan itu sendiri, dalam hal ini yaitu menambah sedikit pengetahuan bahwa Ketapang memiliki budaya dan makan-makan khas tersendiri.
4. Dari uji kelayakan yang menggunakan uji kuesioner dari 10 orang responden dan 10 pertanyaan yang diajukan, sebagian besar responden menyatakan setuju atau positif lebih banyak daripada jawaban tidak, maka permainan Puzzle dan kuis “Ini am Ketapang t” ini dinyatakan layak untuk dimainkan.
5. Pengembangan permainan ini *multiflatfrom*, artinya tidak dibatasi pada perangkat *Android* tetapi juga bisa dimainkan di *Windows*, dan *IOS*.

6. Dalam permainan ini terdapat dari dua menu yaitu Puzzle dan Kuis cerite Ketapang.
7. Dari uji kelayakan yang menggunakan uji kuesioner dari 10 orang responden dan 10 pertanyaan yang diajukan, sebagian besar responden menyatakan setuju atau positif lebih banyak daripada jawaban tidak, maka permainan Puzzle dan kuis “In am Ketapang t’ ini dinyatakan layak untuk dimainkan.

#### 4.2 Saran

Berkaitan dengan telah terselesaikannya penulisan tugas akhir ini, ada beberapa masukan dan saran-saran yang disampaikan sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan lebih lanjut *game* dapat dikembangkan dengan tampilan yang lebih baik dan menambahkan soal-soal yang lebih luas seputar Ketapang.
2. Untuk membuat *game* 2D yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain *game play*, ada yang bertugas sebagai *programmer* dan pembagian tugas lainnya, sehingga *game* dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
3. Pada pembuatan *game* 2D harus memperhatikan *resource* gambar dan suara dengan format yang memiliki ukuran yang lebih kecil, supaya dapat meload permainan dengan lebih cepat.
4. Sebagai pengembang/*developer game* memungkinkan untuk menjadi pebisnis, karena pasar *game* untuk *android* kian meningkat.