**Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

**Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

# BAB V
# KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan sebuah *game* yang bernama "Belkaruf - Belajar Angka dan Huruf" dengan menggunakan *Construct 2* maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan Construct 2 memungkinkan penggunanya dapat merancang *game* dengan konsep edukatif.
2. Telah dirancang aplikasi permainan edukatif berbasis android yang dapat dimainkan oleh anak berumur 0-6 tahun dan dapat diekspor ke perangkat android.
3. *Game* edukatif yang telah dirancang memberikan pengetahuan mengenai angka dan huruf dan berhasil memberikan tampilan yang menarik dan memuaskan penggunanya.
4. *Game* jadi alternatif belajar mengenal angka dan huruf dan menggantikan mainan lainnya.

## 5.2. Saran

Adapun saran yang diberikan untuk calon pengembang selanjutnya yang akan diberikan adalah:

1. Memiliki tim sesuai kebutuhan masing-masing terkait konten *game* berupa desain, audio, perancang *game*, *analyst*, dan *tester*.



Rancang Bangun Permainan..., Muhammad Yuki Ramadhan, FTI UMN, 2019

2. Membuat mode lain seperti menggambar angka dan huruf, mode mengingat angka dan huruf, dan bernyanyi.

3. Mengembangkan *game* dengan bahasa lain seperti bahasa inggris, arab dan lainnya.

4. Mengembangkan *game* dengan yang diperuntukkan bagi pengguna smartphone dengan operating system lainnya seperti iOS, windows phone, dan lainnya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA