

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah dilakukan proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka diambil kesimpulan bahwa pembuatan *game* puzzle bertema kuliner khas Surabaya Jawa Timur sangat menarik karena adanya tantangan dan melatih memory dan kecepatan berfikir. Gambar masakan khas Surabaya akan dibuat semenarik mungkin dengan animasi agar membuat *game* lebih menarik dimainkan.

*Genre puzzle* pada *game* ini mengharuskan pemain untuk mengenali gambar dan mengingat gambar sehingga pemain secara tidak langsung akan melatih kemampuan otak mereka untuk berfikir dan mengingat. Selain itu dengan gambar makanan khas Surabaya akan mengenalkan dan menambah pengetahuan makanan khas daerah kepada pemain.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan pengalaman penulis saat pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka didapat saran penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Perbaikan dalam segi visual.
2. Peningkatan *gameplay* dan level.
3. Penambahan variasi *gameplay* agar pemain tidak cepat bosan.
4. Memperluas platform *Operation System (OS)*.

Masih banyak kekurangan yang ada dalam pengerjaan karya mauapun dalam karya itu sendiri. Tugas akhir ini masih terkendala masalah pengaturan waktu

pengerjaan. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca bahkan bagi penelitian lanjutan.

