

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di CV Sego Njamoer, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. CV Sego Njamoer bergerak di bidang *franchise* makanan sehingga harus benar-benar paham produk makanan yang dibanggakan perusahaan CV Sego Njamoer, melalui produk makanan yang telah menjadi ciri khasnya tersebut, dapat dimanfaatkan sebagai komponen utama untuk menciptakan karakter yang atraktif dalam sebuah *game*.
2. Media promosi yang digunakan CV Sego Njamoer masih sering diterapkan oleh perusahaan yang sejenis, yakni sebatas promosi media sosial, *banner*, dan *flyer*. Maka dari itu penulis memanfaatkan *game* berbasis Android agar memiliki aksentuitas yang berbeda dari media promosi lain. Selain itu karena *game* Sego Njamoer berbasis Andorid, maka pasar sebagai pengguna akan menjangkau lebih luas lagi.
3. Dalam proses pembuatan *game* Sego Njamoer diperlukan minimal dua *developer*, yakni bagian *programmer*, dan bagian *artist*. Dalam hal ini penulis masuk dalam bagian *programmer* untuk menyusun aset grafis dalam bentuk *game* yang siap dimainkan. Dalam memrogram sebuah *game*, diperlukan minimal empat tahap yang dilakukan selama empat minggu, yakni *animation sprite*, *object*, *game programming*, dan *room layout*.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan CV Sego Njamoer

Sering melakukan *update* pada situs resmi Sego Njamoer dan mengaktifkan kembali media sosial yang telah lama ditinggalkan. Dengan aktif media sosial, maka akan meningkatkan interaksi dengan calon konsumen sehingga mempermudah CV Sego Njamoer dalam menggapai pasar yang lebih luas.

2. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa yang tertarik dengan bidang media promosi sebuah produk makanan harus mendalami terlebih dahulu jenis media yang akan digunakan untuk promosi produk. Selain itu pemahaman yang kuat tentang produk sangat diperlukan agar karya yang dihasilkan memiliki daya tarik bagi konsumen dan calon konsumen.

