

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Setelah penulis selesai membuat aplikasi *game* ini, penulis dapat mengambil kesimpulan :

1. Sistem aplikasi yang dibuat diharapkan dapat dijadikan sebagai media untuk pengenalan rumah adat di Indonesia, khususnya rumah adat di Pulau Sumatera yang diambil sebagai sampelnya.
2. Dari aplikasi *game* ini semoga dapat menjadi sarana untuk mengenal ragam budaya rumah adat, baik dari namanya, ciri khas arsitekturnya, serta dari mana asal rumah adat tersebut.
3. Aplikasi *game* ini tidak hanya untuk bermain tapi juga ada unsur belajar di dalamnya, yakni belajar mengenal rumah adat.

V.2. Saran

Dari hasil program aplikasi *game* yang dibuat oleh penulis, maka penulis memberikan beberapa saran, yakni :

1. Sistem aplikasi yang telah dibuat oleh penulis masih memiliki banyak kekurangan, sehingga perlu dikembangkan agar menjadi lebih menarik lagi.
2. Masih banyak yang perlu ditambah dari aplikasi ini, yakni belum adanya *score dan level*.

3. Rumah adat yang dijadikan bahan dalam pembuatan aplikasi ini masih sebatas pulau Sumatera sebagai sampelnya, belum seluruh Indonesia sehingga masih perlu dikembangkan untuk melengkapi seluruhnya.
4. Agar kedepannya dapat dijalankan pada aplikasi mobile, seperti : ponsel, dan android.