

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah penulis jelaskan pada bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan tugas akhir skripsi, adapun kesimpulan yang penulis berikan mengenai game visual novel pengenalan wisata ikonik di indonesia adalah sebagai berikut :

1. Perancangan game visual novel pengenalan wisata ikonik di indonesia dirancang dengan menggunakan *Ren'py Visual Novel Engine* dan bahasa pemrograman Python sebagai kode pemrogramannya.
2. Penerapan informasi wisata ikonik kedalam permainan menggunakan media teks dan gambar latar belakang. Dimana teks merupakan alur cerita dan informasi mengenai wisata ikonik yang ditampilkan. Serta gambar latar belakang merupakan gambar dari tempat wisata ikonik yang ditampilkan.

V.2. Saran

Terdapat beberapa saran yang ingin penulis berikan yang nantinya diharapkan dapat berguna bagi pembaca maupun penulis sendiri dimasa yang akan datang. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Permainan yang telah penulis rancang sangat sederhana dan memiliki alur cerita yang relatif pendek dengan bahasa yang terdengar kaku.
2. Diharapkan untuk pembaca ataupun penulis sendiri dapat merancang permainan dengan alur cerita yang alami dan bahasa yang terdengar tidak kaku.