BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian terakhir ini akan dikemukakan kesimpulan dari skripsi yang berjudul "PERMAINAN SHOPPING TIME" dan saran yang bersifat membangun.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem dan pembuatan program sampai tahap penyelesaian program, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1 Permaian *shopping time* merupakan permainan dengan tema berbelanja yang dimainkan oleh satu orang dengan tujuan untuk menghabiskan uang jajan yang diberikan dengan membeli barang-barang yang ada.

2 Permaian *shopping time* yang dibangun dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran (berhitung dan pengenalan warna) bagi anak usia 6 – 12.

5.2 Saran

Permainan *Shopping Time* ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan perkembangan spesifikasi kebutuhan pengguna sistem yang harus dipenuhi dalam mencapai tahap yang lebih tinggi dan kinerja sistem yang lebih baik. Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut :

1 Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya waktu yang diberikan ditambah.

2 Karakter yang ada di permainan *shopping time* tidak hanya anak perempuan tapi juga anak laki-laki sehingga pengguna bisa memilih karakter yang diinginkan.

3 Barang-barang yang dijual juga dalam permainan ini juga bisa ditambah sehingga lebih bervariasi dan permainan jadi lebih menarik.

4 Penambahan level yang terdapat dalam permainan ini.