BAB 5
KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis perancangan sistem dan implementasi serta pengujian yang dilakukan berupa kuisioner, maka diperoleh kesimpulan yang diantaranya adalah sebagai berikut :

1. *Game adventure of batik* dapat mengenalkan batik Indonesia
2. *Game adventure of batik* dapat menambah pengetahuan mengenai batik sebagai warisan budaya indonesia

5.2 Saran

Adapun saran dari 30 responden yang diberikan dalam pembuatan *game aventure of batik* yang diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Musuh pada game lebih diperbanyak , sehingga permainan pada *game adventure of* batik dapat meningkatkan tingkat kesulitannya.
2. antarmuka game lebih dipercantik lagi, agar user lebih tertarik memainkan game.
3. Motif game batik lebih diperbanyak lagi, batik yang ada pada *game adventure of* batik lebih ditambah lagi sehingga dapat memberika pengenalan dan pengetahuan yang lebih banyak.