

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, perancangan dan pembuatan sistem aplikasi sampai dengan tahap penyelesaian, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* pengenalan herbal berbasis multimedia ini dibuat untuk mengenalkan kepada masyarakat umum tentang apa itu tanaman berkhasiat obat (herbal), jenis tanaman berkhasiat obat (herbal), dan penyakit yang dapat diobati.
2. Aplikasi *game* pengenalan herbal berbasis multimedia yang dibuat memiliki tampilan yang baik dan menarik serta mudah dipahami oleh masyarakat sebagai pengguna (*user*).

5.2 Saran

Berdasarkan kekurangan dan keterbatasan yang muncul pada *game* pengenalan tanaman obat berbasis multimedia ini, maka penyusun menyarankan untuk pengembangan penelitian dimasa yang akan datang sebagai berikut:

- a. Jumlah jenis tanaman berkhasiat obat (herbal) lebih diperbanyak.
- b. Dilengkapi dengan batasan waktu permainan, sehingga terdapat tantangan bagi masyarakat sebagai pengguna (*user*).
- c. Dilengkapi dengan sistem scoring.
- d. Menambah grafis yang dinamis untuk visualisasi pada aplikasi ini.