

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, perancangan sistem dan pembuatan program sampai terbentuknya *game* edukasi pembuatan kain batik yogyakarta berbasis Android maka dapat diambil kesimpulan di antaranya, yaitu:

1. Untuk mengenalkan dan mempelajari macam – macam motif batik Yogyakarta dapat dilakukan dengan cara memainkan *Game* "mari membatik", karena di *game* ini terdapat 5 motif batik beserta filosofinya dan terdapat gambaran umum batik.
2. Salah satu cara untuk mengenalkan proses – proses membatik pada anak SD kelas 4 - 6 adalah dengan cara memainkan *Game* "mari membatik", karena dalam *game* ini *user* akan melalui proses – proses membatik seperti ngelowong, nembok, medel, ngerok, mbirah, mbironi, menyoga dan nglorod.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kekurangan dan keterbatasan yang ada dalam *game*, maka disarankan untuk pengembangan selanjutnya sehingga *game* ini menjadi lebih baik, saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Game* dibuat lebih responsif.
2. Pengembangan kedepan perlu ditambahkan motif – motif batik lainya yang ada di Yogyakarta bahkan Indonesia.
3. Pada saat membatik proses ngerok alat logam di gesekan ke malam yang dihilangkan bukan di *drag and drop*
4. Warna pada saat proses ngerok disamakan dengan aslinya.