BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

a. *Game puzzle* berbasis *android* dikembangkan sebagai media promosi dan pengenalan *branding* dan *tagline* baru kota Jogja kepada semua kalangan.
b. Dengan media permainan dirasakan sangat efektif untuk pengenalan branding dan *tagline* kota Jogja, dikarenakan dapat mengingat sambil bermain sehingga tujuan untuk menarik wisatawan dari dalam dan luar negeri untuk mengunjungi kota Jogja dapat dicapai.
c. Dengan memanfaatkan koordinat pixel (X,Y) mampu menyusun potongan gambar sesuai letak yang diharapkan, meskipun potongan program bukan bentuk persegi.

5.2. SARAN

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan *game* ini adalah sebagai berikut :

Game ini hanya memiliki 3 tingkatan level, dimainkan *single player*, dan objek yang digunakan adalah ikon kota Jogja. Maka untuk pengembangan kedepannya diharapkan dapat mengembangkan *game* ini untuk tingkatan level lebih dari 3, dapat dimainkan 2 atau lebih *user*, dan objek yang digunakan bisa dari ikon kota-kota lain yang ada di Indonesia untuk pengenalan keanekaragaman budaya dan wisata.