

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Untuk membuat senam otak menjadi lebih interaktif, yaitu dengan menggunakan game di komputer, game tersebut menggabungkan antara penggunaan kedua tangan untuk mengetik lirik menyesuaikan dengan lagu tersebut, selain itu diberikan juga tantangan mengetik lirik disesuaikan dengan tempo lagu dan dengan ditambahkan sistem ranking.

Untuk membuat senam otak menjadi lebih interaktif, yaitu dengan pemakaian tangan kiri dan tangan kanan untuk mengetik dipadukan dengan musik, selain itu diberikan juga sistem perankingan secara online agar para pemain dapat termotivasi untuk bersaing dengan pemain lain.

5.2 Saran

Untuk penelitian lebih lanjut, maka penulis memberikan saran untuk penelitian yang akan datang yaitu:

1. Genre lagu yang digunakan untuk Typing Rhythm tidak terbatas lagu untuk anak 20 tahunan saja, tetapi juga bisa menggunakan lagu anak-anak atau lagu dewasa, selama tempo kecepatan lagu tersebut masih memungkinkan untuk diketik.

2. Pada menu select mungkin bisa ditambahkan fitur sortir agar mencari lagu dapat menjadi lebih mudah, mungkin akan membantu jika jumlah lagu yang tersedia banyak jumlahnya.
3. Untuk tingkat kesulitan lagu mungkin dapat dibuat menjadi beberapa tingkat, contoh: tingkat mudah hanya mengetik satu kata acak saja, tingkat menengah mengetik satu baris lirik seperti sekarang digunakan, dan tingkat sulit mengetik baris lirik beserta tanda baca.

