

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pembuatan *game* edukasi pertualangan si soleh dapat di bangun menggunakan HTML 5 dengan menggunakan *software* scira construct 2, untuk format file android (.Apk) akan di dibuat dengan software xdk dari intel. Game ini dalam perancangannya menggunakan struktur navigasi dan flowchart, dan untuk pengembangannya game ini mengguna GDLC (game development life cycle).

5.1 Saran

Mengingat tidak ada yang sempurna di dunia ini, penulis menyadari sepenuhnya skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan. Kiranya skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangan dapat diterima serta memberi manfaat bagi pembaca.

Game ini masih memiliki potensi pengembangan lebih lanjut. Berikut adalah kumpulan saran – saran untuk pengembangan game ini lebih lanjut.

1. Pengembangan *game* ini dapat dilakukan dengan menambahkan fitur item – item khusus di *gameplay* nya, misalkan item untuk menambah nyawa, item shield untuk menambah armor / kekebalan ketika menabrak musuh, item untuk senjata, dan lain sebagainya.
2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa diimplementasikan bukan hanya pada buku fiksi namun juga bisa diterapkan pada buku non fiksi.

3. Dalam game ini hanya terdapat 3 level, diantaranya adalah level 1 adalah level yang mudah dengan panjang permainan yang lebih pendek, level 2 adalah level sedang karena jarak permainan yang lebih panjang dan musuh yang lebih sulit, dan yang level 3 adalah tingkat level yang lebih sulit karena di level 3 adalah level terakhir dari game ini sehingga di buat lebih sulit dari level sebelumnya. Disetiap level akan ada pertanyaan interkatif yang berbeda beda untuk menambah wawasan para pemainnya.

4. Mengembangkan game ini utuk pengguna ios apple.

Demikian saran yang penulis sampaikan agar dapat diterima sebagai masukan. Semoga Game Pertualangan Si Soleh ini dapat menghibur masyarakat dan bermanfaat.

