

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan selama proses pembuatan *game* karambol, dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan *game* karambol menghasilkan karakter berupa cakram yaitu cakram merah, cakram biru, cakram striker, cakram ratu. Di bagian desain arena menghasilkan arena papan karambol berupa papan kotak atau persegi, pola permukaan papan, pembuatan tampilan menu utama, menu main, menu pengaturan, menu kredit .Pembuatan flowchart sebagai proses yang menampilkan langkah-langkah jalannya suatu sistem.
2. Dalam pengujian *game* karambol ini dibagian tabel menu main berhasil, pada tabel menu pengaturan bagian efek suara belum berhasil. Dalam pengujian karambol ini dibagian tabel menu *pause* berhasil, dibagian menu *gameplay* berhasil tetapi skor belum muncul. Pada menu bantuan berhasil, dibagian menu kredit berhasil, menu pengaturan berhasil tetapi dibagian efek suara belum berhasil, dan di menu utama berhasil.
3. Game karambol telah di publish di playstore dengan url :  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hamham.karambol>

## 5.2 Saran

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pembuatan laporan ataupun pembuatan game ini masih mempunyai banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan oleh penulis antara lain :

1. Karakter cakram masih terlihat 2D belum kelihatan 3D, pantulan karakter cakram belum stabil kadang tidak memantul, background arena kurang menarik masih polos, lebih baik karakter cakram nya dibuat lebih kelihatan nyata atau 3D, pantulannya dibuat stabil, backgroundnya arena dibuat menarik seperti ruangan ada aksesoris lampu, meja, kursi,
2. Memperbanyak melihat game-game sejenis karambol yang 3D, membaca buku tentang unity dan bahasa c#
3. Sebaiknya game karambol dibuat online seiring perkembangan game online yang semakin banyak peminatnya