

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan dan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan *game Limitless* yang dibuat dengan menerapkan konsep idol dengan genre *game action* dan 2D telah berhasil.
2. Perancangan *game limitless* menggunakan Metode *Game Development Life Cycle* dan *Construct 2* sebagai *game engine* telah berhasil sesuai dengan tujuan penelitian dan menghasilkan *game* dengan baik.
3. Pengujian prototipe meliputi tiga fokus utama verifikasi, validasi dan eksplorasi. Dari hasil pengujian unit, semua unit yang ada sesuai dengan apa yang direncanakan. Semua sub sistem yang ada pada pengujian modul berhasil sesuai apa yang direncanakan dan output yang dihasilkan sesuai. Dari hasil Pengujian Fungsional, kebutuhan akan user interface telah terpenuhi. Hasil kuesioner testing *game* secara keseluruhan mendapatkan nilai yang baik yaitu 87. Tiga aspek pengujian diantaranya learnabilitas, kesalahan dan kepuasan mendapatkan nilai di atas rata-rata nilai keseluruhan. Dengan demikian dapat disimpulkan *game Limitless* lolos tahap testing dan memiliki kriteria sebuah kelayakan produk *game*.

5.2 Saran

Sesuai dengan permasalahan yang ada dan setelah perancangan *game* ini selesai, maka diberikan beberapa saran yang dapat digunakan dalam perancangan *game* di masa mendatang. Adapun saran yang ingin disampaikan yaitu sebagai berikut :

1. Perlu penambahan fitur agar bisa bersaing dengan *game* yang memiliki konsep yang sama
2. Meningkatkan desain visual *game* agar lebih menarik bagi pengguna

