

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya hingga tahap implementasi program serta berdasarkan dari rumusan masalah yang ada maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Untuk merancang, mendesain, dan implementasi aplikasi Game Perjuangan Kucing dimulai dari proses Game Design Document. Kemudian perancangan antarmuka aplikasi, di lanjutkan tahap perancangan flowchart, dan kemudian perancangan kode program.
2. Dengan Game Perjuangan Kucing pengguna mendapatkan hiburan yang menarik dengan visual yang menarik, adiktif dan tidak mengandung unsur-unsur negative.
3. Game Perjuangan Kucing memiliki fitur reward yang disertai highscore dari point yang di dapat pada setiap levelnya sehingga untuk mendapatkan score tertinggi pengguna (user) harus bisa memperoleh reward yang terbaik.

5.2 Saran

Dalam pembuatan suatu aplikasi tentunya terdapat kekurangan seperti halnya aplikasi game Perjuangan Kucing. Agar aplikasi ini dapat lebih sempurna, ada beberapa saran dari penulis, diantaranya yaitu:

1. Pengembang dapat menceritakan cerita singkat atau intro pada awal permainan game tentang kenapa sang putri diculik yang menjadikan tokoh utama berpetualang.
2. Pengembang dapat menggunakan musik hasil aransemen sendiri agar tidak terkendala hak cipta.
3. Pengembang dapat menambahkan action pada setiap level permainan game agar terjadi interaksi antara karakter kucing dengan ayam sehingga terlihat lebih menarik.
4. Pengembang dapat menambahkan peningkatan level pada game ini, serta menambahkan karakter musuh agar permainan game lebih menarik dan menantang.
5. Pengembang dapat menambahkan fitur new game sehingga permainan dapat dimulai dari awal kembali.