

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis menyelesaikan game “HighSchool Go! Love On!” ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa game ini cocok sebagai sarana hiburan, edukasi dan menambah motivasi. Game bagus bukan dinilai dari grafiknya, namun dari aspek lain seperti karakter, ide cerita, dan konsep bisa menjadi senjata utama dari sebuah game.

Adapun kesimpulan dari game ini yaitu :

1. Dari pengujian, baik seluruh fungsi dan control permainan telah berjalan dengan baik sesuai rancangan.
2. File game ini kecil sehingga dapat dimainkan pada PC, Laptop, dan Notebook.
3. Pembuatan game Visual Novel dengan menggunakan Ren'Py dapat dilakukan dengan mudah karena tool dalam Ren'Py dibuat untuk mempermudah dalam pembuatan game.

5.2 Saran

1. Sebaiknya tokoh karakter memiliki *sound effect* sehingga setiap karakter yang ada dalam visual novel seolah hidup dan dapat berbicara.
2. Sebaiknya memperbanyak bahan dan literature sebagai referrensi dalam pembuatan gam “HighSchool Go! Love On!”.

3. Diharapkan untuk kedepannya bisa mengaransemen lagu sendiri.
4. Gambar background masih mengambil gambar mentah yang dimodifikasi.
5. Harapan penulis semoga aplikasi ini dapat berguna dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Penulis juga menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca atau seluruh pihak agar penulis dapat lebih baik untuk kedepannya. Karena penulis menyadari dalam game "HighSchool Go! Love On!" ini masih terdapat banyak kekurangan yang dapat diperbaiki maupun dilengkapi oleh pengembang selanjutnya.

