

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta implementasi yang dilakukan pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan terhadap pembuatan game "*Bubble Frog*" yaitu sebagai berikut ini.

1. Dalam penelitian ini telah dihasilkan sebuah aplikasi *game* 2D yaitu "*Bubble Frog*".
2. *Game* "*Bubble Frog*" dapat dijalankan pada *PC* dengan baik.
3. *Game* "*Bubble Frog*" mampu memberikan hiburan bagi pemainnya dan memberikan tantangan baru dalam perkembangan *game* karya anak Indonesia.
4. Dari pengujian *Alpha Testing* dan *Beta Testing* seluruh fungsi dan kontrol *game* "*Bubble Frog*" sudah berjalan dengan baik sesuai rancangan.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan dapat diambil beberapa intisari saran dalam penelitian ini, saran tersebut meliputi :

1. Kualitas *game* "*Bubble Frog*" bisa lebih ditingkatkan dengan menambahkan fasilitas *game* seperti *save*, *pause* dan *record highscore*.

2. Untuk selanjutnya dapat dikembangkan dengan metode pemograman yang lebih kompleks agar bisa di *export* ke *.apk* dan memudahkan untuk dijalankan pada *gadget*.
3. Dapat ditambahkan level atau stage agar memiliki banyak variasi tampilan yang beragam.
4. Sebaiknya dilakukan kerja tim untuk hasil yang lebih baik sehingga beberapa orang dapat mewakili dari pembuatan *game* ini, seperti perwakilan pembuatan gambar, pembuatan musik, dan pembuatan koding.

