

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan pada bab-bab sebelumnya dan dalam rangka mengakhiri pembahasan mengenai *game* “*Tower Of Death*”, maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Untuk merancang *game* ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu merancang konsep permainan, membuat flowchart sistem permainan, membuat storyboard jalanya permainan, membuat desain antar muka, kemudian diimplementasikan kedalam software Game Maker Studio.
2. Dalam penelitian ini telah dihasilkan aplikasi *game* “*Tower Of Death*” yang dapat dimainkan pada komputer desktop atau laptop.
3. Dari awal perancangan sampai ke tahap implementasi, *game* ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan.
4. Dalam *game* “*Tower Of Death*” ini memiliki 3 level yang dapat dimainkan secara bertahap.

## 5.2 Saran

Dari analisa dan kesimpulan yang sudah dibuat, ada beberapa saran yang ingin disampaikan, antara lain:

1. *Game* ini akan lebih baik bila disempurnakan desainnya.
2. Penambahan level yang lebih menantang.
3. Penambahan beberapa karakter musuh dan fitur-fitur dalam *game* akan membuat lebih menarik.

