

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan analisis dan perancangan, implementasi, serta pengujian game *Blast The Balloon*, dapat ditarik beberapa kesimpulan guna menjawab rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan game *Blast The Balloon* perlu melakukan beberapa tahapan dimulai dari analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem; perancangan game meliputi perancangan konsep game, menentukan tools, menentukan gameplay, membuat flowchart sistem permainan, membuat grafis, menentukan suara/musik sebagai sound effect dan musik background, membuat user interface, hingga tahapan mengimplementasikan rancangan game tersebut kedalam kode program dalam bahasa pemrograman Java, kemudian mengimplementasikannya kedalam smartphone android dan melakukan pengujian device serta black-box testing untuk memastikan bahwa game dapat berhasil sesuai yang diharapkan.
2. Penggunaan Eclipse Indigo sangat membantu dalam pembuatan game *Blast The Balloon*, karena merupakan software yang support dalam pembuatan aplikasi android.
3. Penggunaan AndEngine sangat mempermudah pembuatan game *Blast The Balloon* berbasis android, karena AndEngine merupakan mesin yang menyediakan cukup banyak kelas siap pakai.

4. Berdasarkan pengujian black-box, game *Blast The Balloon* sudah memenuhi persyaratan fungsional terbukti bahwa semua tombol menu dapat berfungsi dengan baik dan sudah sesuai dengan yang diharapkan.

5.2. Saran

Berdasarkan kelemahan-kelemahan yang terdapat pada game ini, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sistem permainan game *Blast The Balloon* baru mencapai 5 level dan tingkat kesulitan pada setiap levelnya masih tergolong rendah. Untuk mengembangkan lebih lanjut sebaiknya menambah level yang lebih tinggi dan menambah tingkat kesulitan tiap levelnya.
2. Kelemahan game ini tidak dipublish, bagi pengembang yang tertarik untuk mengembangkan lebih lanjut sebaiknya memperbaiki sistem permainan dan tampilan sehingga game ini layak untuk dipublish.