

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan dibahas beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengujian pada laporan ini, serta beberapa saran yang dapat diberikan guna melanjutkan pokok permasalahan dalam pembuatan game ini.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari skripsi ini adalah :

1. Dalam pembuatan game *Petualangan Abdan*, dilakukan beberapa tahapan proses diantaranya menentukan genre, menentukan tool yang akan digunakan, menentukan gameplay permainan, membuat grafis, menentukan suara yang sesuai, menentukan perencanaan waktu pembuatan, melakukan pembuatan, dan mempublish.
2. Game ini dapat berjalan dengan baik setelah dilakukan tes uji yang terdapat pada tabel 4.8.

5.2 Saran

Mengingat dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan tidak ada yang sempurna didunia ini selain Allah SWT, maka dari itu kritik dan saran sangat diharapkan demi membangun dan memperbaiki sistem dalam pembuatan game *Petualangan Abdan*. Kiranya skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangan dapat diterima serta memberikan manfaat bagi masyarakat luas.

Adapun saran dari penulis untuk mengembangkan game ini agar dimasa mendatang game ini menjadi lebih sempurna :

1. Untuk membuat game yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam bentuk team sehingga dapat berbagi tugas diantaranya tugas desain grafis, program, dan tugas lainnya, supaya dapat bertukar ide dan mempersingkat waktu dalam pembuatan game.
2. Game ini masih single player, penulis mengharapkan di masa depan dapat dikembangkan menjadi multiplayer sehingga akan lebih menarik.
3. Untuk sekarang game Petualangan Abdan ini hanya dapat dipergunakan pada komputer atau notebook saja, penulis mengharapkan game ini dapat dikembangkan kedalam versi mobile.

