

BAB V

PENUTUP

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

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis perancangan dan implementasi pembahasan yang telah dilakukan dalam pembuatan game *Hanoman the Incredible Warrior* ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan game ini tidak terlalu sulit karena terdapat banyak tutorial pembuatan game yang membantu dalam menyelesaikan game ini.
2. Game ini dapat berjalan baik setelah dilakukan tes uji coba yang terdapat pada *table black box testing*.

5.2. Saran

Terdapat berbagai hal yang dapat menjadi referensi untuk pengembangan game ini :

1. Untuk membuat game yang lebih baik dan efektif, sebaiknya pembuatan dikerjakan dalam bentuk tim, sehingga dapat mencapai hasil yang lebih baik dan mempersingkat waktu pembuatan game.
2. Game ini masih *single player*, semoga dimasa yang akan datang penulis dapat mengembangkan game ini dalam bentuk *multiplayer* sehingga lebih menarik.

3. Permainan dalam game ini baru terdiri dari 3 level, diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat menambah level yang lebih banyak sehingga memperpanjang durasi permainan.
4. Untuk saat ini game ini hanya dapat digunakan pada komputer atau notebook dengan sistem operasi windows, semoga kedepannya game ini dapat di mainkan pada berbagai macam operasi sistem.

