

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah menganalisis dan merancang game Rabbit Jump tersebut, sehingga dapat disimpulkan antara lain bahwa untuk merancang game "Rabbit Jump" ini dapat dilakukan dengan beberapa langkah yang harus dilalui seperti.

1. Membuat konsep *game*.
2. Perancangan yang terdiri dari tiga bagian yaitu, struktur navigasi, flowchat, dan storyboard.
3. Membuat desain grafik *game*, pengolahan animasi dan pemasangan suara.
4. Uji coba system menggunakan black box testing.

5.2. Saran

Untuk mengembangkan aplikasi game Rabbit jump ini saran yang diberikan antara lain.

1. Pembuatan level dan tingkat kesulitan yang lebih banyak agar permainan dapat dimainkan lebih mengasikan.
2. Pembuatan background, karakter, dan asset-aset yang lain yang lebih menarik sehingga semakin sedap dipandang ketika dimainkan.