

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan *game* *Swordman's Kitchen* dan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan maka dapat disimpulkan bahwa untuk merancang *game* *Swordman's Kitchen* ini dilakukan beberapa langkah yaitu:

- 1) Membuat konsep *game* yang akan dibuat, tahap ini untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).
- 2) Membuat *Design* arsitektur *game*, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program permainan, dan membuat perancangan antar muka. Setelah membuat *design game*, selanjutnya *Material collecting* dimana pengumpulan elemen-elemen atau bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan disini dilakukan. Hasil rancangan kedua tahap tersebut diimplementasikan ke dalam *GameMaker-Studio*.
- 3) Tahap *Assembly* (pembuatan) adalah tahap penggabungan dimana semua objek atau bahan multimedia kedalam proyek berdasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard* atau struktur navigasi.
- 4) Tahap *Testing* adalah tahapan pengujian produk yang telah melalui tahapan *assembly* untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan. Tahap

ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

- 5) Fitur-fitur yang ada dalam *game* adalah Menu store, dimana pemain dapat membeli beberapa item pembantu seperti pedang dan handle pedang untuk menambah perolehan nilai pada saat item-item tersebut digunakan dalam permainan.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi *game* diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Untuk mengembangkan *game* Swordman's Kitchen ini saran yang diberikan adalah:

1. *Game* Swordman's Kitchen dapat dikembangkan agar dapat dijalankan pada sistem operasi *mobile* lain seperti Windows Phone dan iOS.
2. Menambah level permainan dan jenis kesulitan agar setiap misi yang dijalankan pada setiap level menjadi lebih variatif dan menambah tingkat tantangan dalam permainan.
3. *Game* Swordman's Kitchen perlu ditambahkan fitur yang dapat digunakan untuk mengunggah perolehan nilai tertinggi ke sebuah situs agar dapat bersaing nilai dengan user lain.