

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan uraian pada bab - bab sebelumnya, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Game* ini dibuat menggunakan aplikasi Construct 2 menggunakan metode *GDLC (Game Development Life Cycle)* yang menggunakan tahapan yaitu *initiation, pre-production, production, testing, beta, dan release.*
2. Pembuatan *assets* pada *game* ini dapat dilakukan dengan menggunakan *software* CoreIDRAW dan Microsoft Office PowerPoint.
3. Untuk menggerakkan karakter pada *game* ini dibutuhkan *behavior platform* dan tiga tombol untuk *user interfae*, yang menghasilkan pergerakan ke kanan, atas, dan bawah.
4. Dibutuhkan aplikasi pihak ketiga untuk mengubah file tersimpan (*exporting*) dari Construct menjadi aplikasi dengan ekstensi APK (*Application Package*) agar dapat dijalankan di android.
5. *Game* ini dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan materi pengetahuan rambu lalu lintas menggunakan media *smartphone* bersistem operasi android.

5.2 Saran

Pembuatan *game* "Smart Driver" menggunakan Construct 2 ini masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu didapatkan beberapa saran dari hasil penelitian ini.

1. Dapat ditambahkan jumlah *stage* dan kuis yang muncul dibuat acak.
2. Dapat dioptimalkan agar *game* dapat dimainkan pada perangkat andorid dengan spesifikasi rendah.
3. Penggunaan *assets* dengan resolusi yang terlalu besar akan mempengaruhi kinerja aplikasi yang mengakibatkan terjadinya *lagging* atau *delay* pada fungsi maupun kinerja aplikasi.
4. Untuk pembuatan *game* selanjutnya, tidak disarankan menggunakan Construct 2 lagi. Pada tanggal 1 Juli 2021, pengembang telah menghentikan pembaruan dan *support* untuk aplikasi ini. Disarankan untuk beralih ke Construct 3.
5. Penggunaan Web 2 APK Builder untuk *game* ini tidak disarankan karena kualitas *Frame Per Second (FPS)* pada aplikasi hasil konversi tidak maksimal serta memungkinkan terjadinya kendala dalam fungsi permainan.