

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dalam pembuatan *game* BOLAINDO maka penulis dapat memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap-tahap yang dilakukan penulis dalam merancang *game* yaitu menentukan judul *game* yang akan dibuat, menentukan tool yang bisa mempermudah proses perancangan *game*, analisis kebutuhan, merancang desain grafis, implementasi asset art (desain grafis) dan implementasi *coding*, melakukan pengujian dan *maintenance*.
2. Kekurangan dari *game* BOLAINDO:
 - a. Fitur permainan belum banyak dan belum adanya pemberlakuan aturan permainan sepak bola yang sesungguhnya seperti sepak pojok, tendangan penalti, aturan offside.
 - b. *Game* bersifat offline dan hasil permainan belum bisa dishare menggunakan media sosial misalnya Facebook.
3. Kelebihan dari *game* BOLAINDO :
 - a. *Game* ini mudah dimainkan oleh *user*.
 - b. *Game* ini memiliki dua menu mode yaitu *Single Player*, dimana pemain bisa bermain sendiri atau bermain berdua dalam menu mode *Two Player*.
 - c. Terdapat 3 variasi level sehingga tidak membosankan saat dimainkan.

4. *Game* BOLAINDO merupakan *game* bergenre casual dan pengembangan *game* ini berbasis sistem operasi Android yang sudah banyak digunakan dalam smartphone, sehingga lebih mudah dalam pendistribusian.

5.2 Saran

Pada penulisan penelitian ini, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki pada penelitian berikutnya. Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur-fitur yang lebih banyak misalnya pemberlakuan aturan permainan sepak bola yang sesuai seperti sepak pojok, tendangan penalti, aturan offside.
2. Menambahkan pengaturan waktu, lama bermain menyesuaikan dengan level yang dibuat.
3. Menambahkan fitur berbagi (*share*) ke media sosial misalnya Facebook