

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari semua penjelasan dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam penulisan skripsi ini dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Capsa merupakan jenis game *casual* yang dapat dimainkan oleh segala kalangan. Pemain game ini akan bisa memanfaatkan game ini sebagai hiburan selain sebagai alat bantu bermain dan melatih memanfaatkan kartu dengan segala macam kemungkinan.
2. Dari hasil analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi pada platform *Android* sangat mudah dilakukan. Mudah dalam hal mendapatkan alat pengembangan dan mempublikasikan aplikasi yang telah dibuat.
3. Untuk bersaing dalam pasar android memerlukan kerja keras karena banyaknya aplikasi yang telah tersedia. Aplikasi yang dibuat harus kreatif dan unik.
4. Game Capsa ini memberikan sesuatu yang berbeda dibanding dengan permainan lainnya yang bergenre *board game*. Game ini merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh kaum muda penduduk Indonesia dan belum ada permainan ini pada platform android.

5. Pemain game sejenis pada platform android dapat merasakan permainan baru dengan mendapatkan variasi dalam memainkan permainan kartu Capsa ini.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang ada, penulis memberikan saran yang mungkin berguna dan dapat dijadikan pertimbangan antara lain :

1. Belum ada fitur untuk bermain secara *multiplayer* sehingga pengguna dapat bermain permainan ini bersama pengguna lain.
2. Resolusi perangkat yang digunakan terbatas. Diharapkan dapat dikembangkan ke dalam resolusi selain yang saat ini.
3. Teks yang digunakan dalam permainan berupa *native* dari perangkat dan sistem operasi *android*-nya. Tampilan teks lebih tepat digunakan dengan menggunakan *sprite*. Sehingga dalam setiap instalasi memiliki *font* yang sama.
4. Terdapat beberapa *bug* yang masih *unresolved*, sehingga mempengaruhi pengalaman pengguna dalam memainkan *game*. Untuk versi selanjutnya *bug* yang masih terjadi dapat diperbaiki.
5. Pengaturan *highscore* masih dalam bentuk *native* pada perangkat sehingga pengguna tidak bisa berbagi pengalaman dengan pengguna lain. Untuk versi berikutnya diharapkan skor yang ada dapat disatukan secara terpusat pada *server*.