

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan dan pengujian aplikasi gim *Anciently* yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dalam penelitian ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain :

1. Penelitian ini telah berhasil membangun sebuah aplikasi gim 2D dengan *side-scrolling gameplay* dan genre *adventure, action, platformer games* berjudul *Anciently* yang dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis *android* secara *offline*.
2. Aplikasi gim *Anciently* pada penelitian ini dikembangkan dengan menerapkan metode *GDLC* atau *Game Development Life Cycle* dan rancangan konsep gim dari *GDD* atau *Game Design Document*.
3. Pembangunan sistem aplikasi gim *Anciently* dilakukan dengan mengaplikasikan fitur pemanggilan fungsi berbasis pengaturan *event* berupa pilihan-pilihan *condition* dan *action* yang diusung oleh *Construct 2*.
4. Hasil pengujian aplikasi gim *Anciently* dengan menggunakan metode *blackbox* menunjukkan bahwa keseluruhan sistem aplikasi gim yang dibangun memiliki fungsionalitas yang sangat layak.
5. Hasil pengumpulan data dengan kuisioner dalam pengujian aplikasi gim *Anciently* berdasarkan metode *playtesting* dan *gameflow test*, maka diketahui bahwa keseluruhan sistem aplikasi gim yang dibangun

memiliki interpretasi kelayakan terhadap tiap elemen dalam kriteria *playtesting* dan *gameflow test* antara lain :

- a. Elemen *Concentration* dengan persentase kelayakan sebesar 81.25%, sehingga terbilang sangat layak.
- b. Elemen *Challenge* dengan persentase kelayakan sebesar 85.41%, sehingga terbilang sangat layak.
- c. Elemen *Player Skills* dengan persentase kelayakan sebesar 62.5%, sehingga terbilang layak.
- d. Elemen *Control* dengan persentase kelayakan sebesar 80.5%, sehingga terbilang sangat layak.
- e. Elemen *Clear Goals* dengan persentase kelayakan sebesar 80.8%, sehingga terbilang sangat layak.
- f. Elemen *Feedback* dengan persentase kelayakan sebesar 81.6%, sehingga terbilang sangat layak.
- g. Elemen *Immersion* dengan persentase kelayakan sebesar 74.5%, sehingga terbilang layak.

## 5.2. Saran

Aplikasi gim *Anciently* yang telah dibangun pada penelitian ini masih memiliki kekurangan, sehingga penulis mengharapkan agar penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan lebih sempurna. Adapun saran-saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan aplikasi gim pada penelitian selanjutnya antara lain :

1. Mengembangkan aplikasi gim untuk platform lain, seperti iOS dan Windows.

2. Menambahkan sistem penyimpanan atau *local storage* pada aplikasi gim.
3. Menambahkan jumlah variasi level dan hewan prasejarah pada aplikasi gim.
4. Menambahkan sistem *multiplayer*, sehingga aplikasi gim dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang.
5. Menambahkan variasi karakter *NPC (non-playable character)* dan *obstacle* pada aplikasi gim.

