

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian, pembahasan, serta implementasi yang dilakukan pada bab sebelumnya dapat diambil sebuah kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini telah dihasilkan sebuah aplikasi *game* 2D yaitu "Rhino Cola".
2. *Game* "Rhino Cola" dapat dijalankan pada *PC* serta *gadget* berbasis *android*.
3. *Game* "Rhino Cola" mampu memberikan sugesti dan edukasi terhadap perlindungan badak Indonesia.
4. Dari pengujian *Black Box Testing* seluruh fungsi dan *control game* "Rhino Cola" sudah berjalan dengan baik sesuai rancangan.
5. Tampilan serta *game play* "Rhino Cola" mudah dimengerti dan mudah digunakan.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan dapat diambil beberapa intisari saran dalam penelitian ini, saran tersebut meliputi :

1. Kualitas *game* bisa lebih ditingkatkan dengan menambahkan fasilitas *game* seperti *save*, *pause* dan *highscore*.
2. Untuk selanjutnya dapat dikembangkan dengan menggunakan *actionscript 3.0* agar bisa di *export ke apk*.
3. Seharusnya dilakukan kerja tim untuk hasil yang lebih baik sehingga beberapa orang dapat mewakili dari pembuatan *game* ini, seperti perwakilan pembuatan gambar, pembuatan musik, dan pembuatan koding.

