

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan pada Perancangan dan Pembuatan *Game* Archipelago Saga Menggunakan Godot Engine, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan dan pembuatan *game* Archipelago Saga berhasil dilakukan dan menghasilkan aplikasi dengan format *.exe* yang dapat berjalan pada platform windows.
2. Berdasarkan hasil pengujian alpha dengan metode *blackbox*, dapat disimpulkan bahwa mekanisme pada *game* Archipelago Saga sudah dapat berjalan sesuai yang diharapkan tanpa adanya error atau bug.
3. Berdasarkan hasil pengujian beta terhadap pengguna, pada pengujian aplikasi secara keseluruhan didapatkan presentase 88,84%, dimana hasil presentase menunjukkan bahwa evaluasi pengguna terhadap kelayakan *game* Archipelago Saga berada dalam kategori "Sangat Baik".

5.2 Saran

Berkaitan dengan Perancangan dan Pembuatan *Game* Archipelago Saga Menggunakan Godot Engine masih terdapat kekurangan dan kelemahan, maka dari itu ada beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Terdapat fitur *checkpoint* pada setiap level, dikarenakan beberapa level yang menyulitkan bagi para pemain dan agar tidak perlu setiap kalah mengulang dari awal dari level yang sedang berlangsung.
2. Terdapat fitur *save game*.
3. Menambah variasi *BGM* sesuai dengan suasana level.
4. Menambah variasi serangan baru pada karakter utama dan musuh.
5. Membuat kesempatan hidup karakter utama (HP) ditambah.
6. Menambah level atau stage baru.
7. Membuat *ending stage* menjadi lebih baik lagi.