

## BAB V

### PENUTUP

#### 4.3 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembuatan sekripsi, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai Perancangan *Game* Mobile "Plunge" Menggunakan Unity. Oleh karna itu penulis menyerahkan beberapa kesimpulan, diantaranya:

1. Berdasarkan analisis SWOT yang sudah dilakukan, Industri *game* lokal mempunyai potensi bersaing dengan industri *game* luar.
2. Perancangan *game* menggunakan GDD (*Game Design Document*) berhasil dan dapat di implemetasikan dengan baik
3. Dari hasil uji coba stabilitas perangkat untuk *Game Plunge* mendapatkan hasil bahwa *Game Plunge* cukup setabil dioprasikan dari 13 perangkat yang telah di uji coba.
4. Dari hasil uji coba kinerja untuk *Game plunge* medapatkan hasil yang baik. Dalam uji coba yang dilakukan menggunakan perangkat Nokia I *Game Plunge* berjalan cukup baik yang artinya *Game Plunge* dapat berjalan di spesifikasi rendah dengan cukup baik.
5. Dari hasil uji coba tombol untuk *Game Plunge* mendapatkan hasil yang cukup memuaskan, tombol – tombol dapat berfungsi dengan baik.
6. *Game Plunge* berhasil di rancang dan dibangun sesuai dengan rencana.

#### 4.4 Saran

Berdasarkan pada perancangan *Game Plunge* tentunya masih ada beberapa pengembangan dalam game. Oleh karena itu penulis menyarankan beberapa hal untuk pengembangan selanjutnya, di antaranya:

1. Perlunya adanya perancangan harga *character* lebih mendalam, dengan adanya perancangan lebih mendalam ini dapat menyesuaikan harga *Character* supaya tidak terlalu murah dan mendatangkan profit yang lebih untuk pembelian coin.
2. Mengatur kembali hadiah coin video ads. Pengaturan hadiah coin pada video ads dinilai kurang profit dimana coin yang didapatkan sangat lah besar.
3. Perlunya ada efek kusus di *character*. adanya efek kusus di karakter akan membuat pemain lebih antusias membuka *character* yang terkunci.
4. Perlunya pengembangan lagi untuk multiplayer pada *Game Plunge*. Dengan adanya multiplayer ini diharapkan pemain atau user dari *Game Plunge* meningkat.