

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat saat pembuatan *video game Dreaming Until Morning* adalah.

1. *Game Dreaming Until Morning* adalah *game* ber *genre visual novel* dan *arcade*.
2. *Game Dreaming Until Morning* bisa dimainkan untuk semua orang
3. Pembuatan *video game Dreaming Until Morning* menggunakan *construct 2* berjalan lancar dan di mudah kan dalam proses pembuatan *video game*. Ber *genre visual novel arcade*, dengan *software* pendukung seperti, *krita*, *audacity*, *A73 piano station*.
4. Dalam analisis, analisis yang dilakukan mendapat hasil yang di harapkan, dengan metode *game development life cycle* dan *game design document*, mendapatkan perancangan *video game* yang membuat *game* ini berbeda karena bersifat *genre visual novel* dan *arcade*, yang dimana saat memainkan *game* kita tidak hanya memainkan *game* tetapi akan menampilkan cerita dari *game* tersebut, dan dimana *game* ini memiliki 2 bagian baik dan buruk saat memilih *stage* yang akan di main kan.

5.2 Saran

Saat *testing* dilakukan kepada pemain langsung banyak sekali saran yang di berikan kepada *video game ini positif dan negatif*.

1. Hasil dari *testing* kepada pemain, saran pemain saat memainkan *Dreaming Until Morning*, adalah *interface* pada aset dan *character-character* pemain dan musuh, masih lah banyak kekurangan walau sistem berjalan sesuai prosedur.
2. Saat melakukan instalasi pada pemain, beberapa proses instalasi berhasil dan sebagian tidak. Tidak bisa instalasi kepada pemain disebabkan karena *smartphone* yang tidak *support* dengan, *versi android* sekarang atau tidak *update* dalam sistem operasi dari *smartphone* tersebut, dan sistem di harapkan dapat dimainkan juga pada versi lama atau yang belum *update*
3. Walau sistem sudah sesuai prosedur fitur *gameplay* nya kurang lah menarik, dan pembawaan dari cerita kurang jelas intinya kurang menarik bagi *video game* ber *genre arcade* dan *visual novel*.