

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Pembuatan *Game Platformer 2D "It's The Rabbit"* Menggunakan Unity, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk membuat *game* ini memiliki beberapa tahapan dalam pengembangan yaitu desain konseptual bagian *gameplay*, *user interface* dan objek-objek, Setelah bahan *game* terkumpul maka di implementasikan di aplikasi Unity, kemudian dilanjutkan pengujian menggunakan *black box testing*.
2. Berdasarkan Uji Coba dari segi fungsional *game "It's The Rabbit"* menggunakan *black box testing* dapat disimpulkan bahwa *game* ini dapat berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyarankan beberapa hal yang dapat digunakan sebagai acuan atau masukan, yaitu sebagai berikut :

1. Penambahan sosok *enemy* pada *game "It's The Rabbit"*.
2. Penambahan variasi rintangan pada *game "It's The Rabbit"*.
3. Penambahan kemampuan karakter pemain pada *game "It's the Rabbit"*.
4. Pengembangan *game Multiplatform*, sehingga *game "It's The Rabbit"* bisa dimainkan di berbagai *platform* seperti android, windows dan ios.