

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan game “Petualangan Nino” dan dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi sebagai syarat kelulusan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan dan pembuatan game ini dibangun menggunakan Adobe Photoshop CS6, RPG Maker MV, dan Game Maker Studio. Game Maker Studio merupakan aplikasi untuk membuat game yang sangat handal dengan kelengkapan tools yang dimiliki menjadikan program pengolahan game ini dipilih.
2. Game ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sederhana. Sehingga user tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi game “Petualangan Nino”.
3. Dari pengujian game menggunakan *Black Box Testing*, seluruh fungsi dan control game “Petualangan Nino” sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan.

5.2 Saran

Beberapa saran untuk mengembangkan game “Petualangan Nino” ini agar dimasa mendatang menjadi lebih sempurna dan lebih baik, saran yang diberikan adalah:

1. Game “Petualangan Nino” ini dikembangkan agar dapat dijalankan pada sistem operasi yang lain (Windows dan IOS).
2. Game “Petualangan Nino” hanya dapat dapat dimainkan secara single player, harapan kedepannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan lagi agar bisa dimainkan secara multiplayer.
3. Menambah map permainan dan jenis musuh yang lebih bervariasi agar permainan lebih menantang.
4. Menambah timer dan score agar permainan ini bisa berkembang lebih menarik lagi.
5. Masih ada beberapa kekurangan yang terdapat pada perancangan game ini contohnya untuk ukuran layar android yang lebih lebar kadang penempatan tombol game ini tidak pas atau tidak sesuai. Di harapkan untuk pengembangan kedepannya bisa di sempurnakan.