

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Construct 2 memudahkan untuk merancang dan membangun pembuatan *game* Petualangan suku asmat karena *visual programming* dan tanpa *coding*. Akan tetapi dalam pembuatan media pembelajaran dengan Construct2 dibutuhkan pemahaman logika program dan logika sistem yang kuat.
2. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi Petualangan suku asmat papua menggunakan metode *black box* dapat diambil kesimpulan bahwa sistem secara fungsional sesuai yang diharapkan dan semua berjalan normal.
3. Aplikasi Petualangan suku asmat dapat berjalan pada smartphone dengan sistem operasi Android 4.0 (Ice Cream Sandwich).

## 5.2 Saran

*Game* “ Petualangan suku asmat papua” masih dapat terus dikembangkan lagi, berikut ini adalah beberapa saran untuk pengembangan *game* ini :

1. Penambahan karakter musuh memiliki gerakan khusus untuk menyerang karakter utama, contohnya musuh mampu menembakan api, atau menyerang dengan kecepatan tinggi ketika menyerang karakter utama.
2. Penambahan jumlah karakter, baik itu *player* maupun *enemy*, dan memperbaiki kualitas animasi dari itu sendiri baik penambahan atribut atau aksesoris pada karakter seperti contohnya penambahan ikat kepala, pakaian, perbaikan animasi dan lain sebagainya.
3. Penambahan *stage* serta tampilan baru dari mulai tampilan pada *level game*, dan juga rintangan yang ada didalamnya, menambahkan tingkat kesulitan pada setiap *level*, penambahan karakter bos *enemy* pada setiap *check point level* bos.
4. Penambahan *item-item* yang menarik yang dapat membantu pemain dalam menyelesaikan setiap *level* yang harus dilalui. Serta masih banyak lagi hal yang dapat dikembangkan dari *game* ini, sehingga dapat menjadi *game* yang sangat menarik untuk dimainkan.