

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini telah berhasil dibuat sebuah aplikasi *game* Adventure Of a Rabbit sesuai dengan perancangan yang telah disusun pada bab sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam membuat *game* Adventure Of a Rabbit sesuai dengan metode pengembangan yang digunakan. Tahap pertama yang dilakukan adalah membuat konsep, kedua membuat desain kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi Game Maker Studio. Tahap ketiga yaitu menambahkan *sourcecode* sesuai kebutuhan kemudian tahap terakhir mengkonversinya menjadi (.apk).
2. Untuk mempermudah proses pembuatannya, semua materi yang digunakan untuk sprite dibuat menjadi (.png).
3. Proses konversinya menjadi (.apk) tidak hanya dilakukan 1 kali dikarenakan ketika dijalankan masih ditemukan beberapa yang belum sesuai dengan rancangan yang ada dan pada setiap konversi menjadi (.apk) dilakukan pengujian atau *testing* untuk mengetahui hal-hal yang belum sesuai tersebut.

### 1.2 Saran

Beberapa saran untuk mengembangkan *game* Adventure Of a Rabbit ini agar dimasa mendatang menjadi lebih sempurna dan bisa di populerkan pada masyarakat luas saran yang di berikan adalah :

1. *Game Adventure Of a Rabbit* ini dikembangkan agar dapat dijalankan pada system operasi *Windows Phone, iOS, BlackBerry, MeeGo, Bada* dan *Symbian*.
2. *Game Adventure Of a Rabbit* hanya dapat dimainkan secara *single player*, harapan kedepannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.
3. Menambah level permainan dan jenis tempat atau musuh yang lebih menantang agar setiap misi yang dijalankan pada setiap level menjadi lebih variatif dan menambah tingkat kesulitan dalam permainan.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukan yang dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi masyarakat luas.

