

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi yang sudah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Game Erra telah selesai dibuat dengan metode Game Development Life Cycle (GDLC) melalui tahapan Prototype, Pre Production, Production, Beta, Live.
2. Game Erra memiliki 3 tingkatan level yang berbeda, jumlah barang yang harus dipindahkan yang menjadi perbedaan di setiap level.
3. Penelitian ini belum menggunakan algoritma untuk membuat variasi letak barang secara random, Jadi pada game yang dibuat ini letak barang nya bersifat statis.

5.2 Saran

Games Erra yang dibuat memiliki keterbatasan dan dapat dikembangkan lebih lanjut agar terlihat baik kedepannya. Berikut saran-saran yang disampaikan untuk pengembang game:

1. Menambahkan animasi untuk petunjuk permainan ketika permainan baru dimulai.

2. Memberikan variasi pada letak barang agar pemain tidak mudah bosan.
3. Diharapkan kepada Developer selanjutnya dapat membuat dan mengembangkan game ini menjadi lebih baik dan dapat dimainkan disemua platform handphone lainnya, seperti IOS, Blackberry, dan lainnya.

