

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Menjawab Rumusan Masalah

Game Brick telah berhasil diimplementasikan sesuai rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Game Brick di implementasikan menggunakan bahasa pemrograman C# dengan Unity sebagai game enginenya dan lootlocker sebagai media save and load. Dan manfaat dari lootlocker itu sendiri bisa menjadi acuan refrensi atau pembelajarang bagi mahasiswa atau programmer pemula yang ingin membuat save and load dengan system cloud atau online

2. Hasil Evaluasi Responden umum

Hasil respon pengguna Game Brick didapatkan presentase sebanyak 78,9% yang berarti hasil respon dalam rentangan sangat puas yang didapatkan dari hasil pengisian kuestoner.

5.2 Saran

1. Saran dari Responden

Peneliti bisa menambahkan sistem quest, highscore dan menambah item - item yang lain sehingga lebih aktif dan interaktif untuk gamenya.

2. Saran untuk Peneliti Berikutnya

Peneliti bisa mengembangkan Game Brick yang telah dibuat untuk bisa disempurnakan dan bisa menjadi refrensi untuk Game Developer yang lain.