

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan dan penelitian game 2D Space Shooter dengan menggunakan Engine Godot, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pra-produksi, produksi dan pengimplementasian pada game 2D Space Shooter yang telah dilakukan mendapatkan hasil aplikasi dengan format.exe yang bisa dijalankan pada platform windows
2. Pada pengujian fungsional dapat disimpulkan mekanisme pada game 2D Space Shooter sudah dapat berjalan sesuai yang diharapkan tanpa adanya error atau bug.
3. Pada pengujian player yang ditujukan pada user yang memainkan game 2D space shooter keseluruhan mendapatkan persentase 81.90%, dimana hasil persentase menunjukkan evaluasi pengguna terhadap kelayakan game 2D Space Shooter masuk dalam kategori "Sangat Baik".
4. Penulis selesai membuat game 2D Space Shooter dengan menggunakan engine godot dan mendapatkan hasil aplikasi

5.2 Saran

Berkait dengan Pembuatan Game 2D Space Shooter dengan menggunakan Godot Engine masih memiliki kekurangan dan kelemahan, maka ada beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Menambahkan high-score fitur di game over scene
2. Menambahkan sound effect pada senjata dan yang lain-lain
3. Menambahkan skill yang bisa dipakai oleh player
4. Menambahkan variasi musuh
5. Perbanyak state machine yang ada di musuh seperti memiliki perilaku yang berbeda dari musuh yang lain

6. Perbanyak senjata yang bisa dipakai oleh player
7. Menambahkan mini bos ketika sudah mengalahkan beberapa musuh

