

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penjelasan dari uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan *game Angkringan Crush* dan dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi sebagai syarat kelulusan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan *game Angkringan Crush* menggunakan nama *Angkringan* supaya pengguna lebih mengenal tentang *Angkringan*.
2. Dalam membuat *game Angkringan Crush* agar interaktif maka disertai grafis dan animasi dengan warna yang beragam dan suara – suara yang mendampingi kegiatan interaktif.
3. Pembuatan *game* ini di olah dengan aplikasi *Game maker studio*. *Game maker Studio* merupakan aplikasi untuk membuat *game* desktop. Kelengkapan tools yang dimiliki menjadikan program pengolahan *game* ini dipilih.
4. *Game* ini menggunakan tampilan menu yang mudah dan menarik. Sehingga user tidak akan mengalami kesulitan menggunakan aplikasi *game Angkringan Crush*.
5. Dari pengujian *game* menggunakan Black Box Testing, seluruh fungsi dan control *game Angkringan Crush* sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan.

## 5.2 Saran

Dari pembuatan Game Interaktif ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya sebagai berikut:

1. Grafik pada *game Angkringan Crush* ini kedepannya dapat diperbaiki kembali dengan membuat grafik yang lebih menarik dan menantang lagi sehingga membuat player menjadi lebih tertarik.
2. Diharapkan bagi para developer selanjutnya dapat membuat dan mengembangkan aplikasi ini menjadi game yang lebih baik dan dapat digunakan di semua platform handphone lainnya, seperti IOS dan desktop.
3. Menambah level permainan dan rintangan-rintangan yang lebih menantang agar setiap misi yang dijalankan pada setiap level menjadi lebih variatif dan menambah tingkat kesulitan dalam permainan.

