

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Dalam pembuatan game Balap Kelereng ini menggunakan perangkat lunak(Software) seperti Unity,AndroidnSDK,CorelDraw X7 dan Adobe Photoshpe CS6 dan memaakai perangkat keras (Hardware) seperti Procesor AMD A8-6410 APU with AMD Radeon R5 Graphics 2.00 GHz,Memory Ram 4.00 GB dan Hardisk 500 GB.

Rancangan game ini juga terdapat elemen-elemen yang terdiri dari tampilan menu, tampilan permainan, tampilan game over dan objek dalam permainan (Gambar karakter, rintangan, dan lapangan atau tempat permainannya).Game balap Kelereng dapat berjalan dengan baik pada berbagai tipe perangkat ber OS Android.

Adapun kekurangan dalam game ini kurangnya maksimal dalam pembuatan game Balap Kelereng. Namun, Game Balap Kelereng sangat Simple dan mudah dimainkan sehingga tidak mengalami kesulitan dalam memainkannya. Game ini diharapkan dapat memberikan sarana hiburan yang baru untuk semua kalangan.

Pada uji coba beberapa smartphone di atas, game Balap Kelereng bisa berjalan dengan lancar. Background dan sound effect bisa berfungsi, tampilan fullscreen tidak terpotong dan semua tombol bisa berfungsi.

## 5.2 Saran

Berdasarkan Penelitian dan analisis hasil, terdapat beberapa saran untuk perbaikan sistem selanjutnya. Saran saran tersebut antara lain:

Semoga kedepannya bisa dimainkan dua orang atau multimpleyler.

Diharapkan kedepannya ada tingkatan levelnya.

Diharapkan kedepannya ada banyak tantangan dalam game ini sehingga lebih banyak variasi, sehingga anak-anak dan kalangan lainnya tidak cepat merasa bosan dengan mainan ini.

Semoga kdedepannya game ini tidak cuman berbasis OS Android saja, namun juga tersedia untuk iOS.

