

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Untuk menyelesaikan laporan tugas akhir, dapat diambil kesimpulan pokok membangun game Forest Explorer sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan game Forest Explorer melalui tahapan proses diantaranya menentukan genre game, *tools* yang akan digunakan, menentukan gameplay permainan, membuat grafis, menentukan audio yang sesuai, membuat rancangan antar muka menggunakan Unity 3D.
2. Game Forest Explorer memiliki 3 level yang setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dan menantang.
3. Aplikasi game Forest Explorer menggunakan tampilan menu dan tombol yang sederhana, memudahkan pemain menggunakan game Forest Explorer.
4. Kesulitan dalam membangun game ini adalah saat membuat script untuk jebakan agar berjalan dengan sesuai.
5. Proses build dilakukan menggunakan Unity 3D dan Visual Studio 2015. Setelah proses build selesai dilakukan proses packaging melalui Visual Studio 2015 agar dapat berjalan pada Universal Windows Platform, minimal sistem operasi untuk menjalankan game "Forest Explorer" yaitu Windows 8 Pro keatas dan Windows Phone 8.1 keatas.

6. Pembuatan aplikasi Universal Windows Platform hanya dapat dilakukan menggunakan sistem operasi Windows 10 dan Visual Studio 2015.
7. Dari hasil pengujian, game Forest Explorer memiliki kelemahan pada device Windows Phone yaitu terdapat delay 2 - 4 detik saat berganti *game scene*.

## 5.2 Saran

Dari hasil kesimpulan, maka dapat diberikan saran-saran yang berguna, antara lain:

1. Dalam pengembangan game "Forest Explorer" hanya dapat dimainkan *single player*, semoga aplikasi ini dapat dikembangkan lebih baik.
2. Dalam pembuatan game "Forest Explorer" tingkat kesulitan dalam setiap levelnya seharus melalui analisa dan pengembangan yang lebih baik lagi.
3. Untuk membuat sebuah game menggunakan Unity 3D lebih baik menggunakan versi terbaru dan hindari menggunakan versi BETA karena masih banyak bug pada hasil build game atau saat melakukan pengembangan game.
4. Sebelum melakukan pengembangan game sebaiknya pastikan terlebih dahulu SDK yang dibutuhkan.

5. Saat membuat background atau sprite sebaiknya menggunakan resolusi maksimal 2048x2048 pixels, ukuran gambar dapat disesuaikan dan ukuran file dapat di kompres melalui Unity 3D.

