

BAB V

PENUTUP

Pada bagian ahir penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa kesimpulan dan saran yang didasarkan hasil penelitian dan uraian bab sebelumnya. Adapun kesimpulan dan saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di bab sebelumnya pada penelitian ini, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan evaluasi segi elemen komponen *game* dapat disimpulkan bahwa *game* "Money Lovers" sudah memenuhi element komponen *game* yang terdiri dari *gameplay*, fitur, *interface*, *rules*, dan desain *level*.
2. Perancangan *game* "Money Lovers" menggunakan Construct 2 dapat dilakukan dengan baik. Dengan menggabungkan *spritesheets* dan *sound* dengan *gameplay* yang telah ditentukan sehingga menjadi *game* utuh yang siap dimainkan pada *smartphone*.
3. Karakter utama pada *game* "Money Lovers" bisa di kendalikan dengan menekan tombol lompat untuk membuat karakter melompat dan menentukan arah jalan dengan tombol panah kanan dan kiri.
4. Musuh dapat melakukan serangan sesuai dengan input event yang ada pada Gambar 4.20 Event Game pada Construct 2 group serangan.

5. Berdasarkan hasil uji coba *game* "Money Lovers" yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *game* ini dapat berjalan dengan baik.
6. *Game* "Money Lovers" bergenre *platformer* yang dibuat menggunakan *game engine* Construct 2 dapat berjalan dengan baik pada *platform* android.
7. Distribusi *game* menggunakan Google Play Store sangat efektif dikarenakan dapat menjangkau berbagai kalangan dan berbagai macam *smart phone* yang berbasis android.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang sekiranya dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan penelitian ini kedepannya, diantaranya :

1. Penambahan jumlah *level* agar lebih banyak tantangan yang perlu dilalui oleh pemain.
2. Penambahan variasi monster agar menambah kesulitan dalam memainkan *game* ini.
3. Penambahan sejarah mata uang dari negara lain agar nilai edukasi dalam *game* ini semakin besar.
4. Penambahan evek dari karakter utama supaya dapat melakukan aksi menembak.
5. Meningkatkan performa dalam *game* agar lebih ringan saat dimainkan dan memperkecil ukuran *game* agar lebih hemat data penyimpanan.
6. Mengembangkan *game* pada *platform* lain seperti iOS, windows, dan sebagainya. Sehingga *game* dapat di mainkan diberbagai *platform*.