

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada keseluruhan bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan berhubungan dengan perancangan, pembuatan serta pengujian *game Adventure of Siberian Tiger*. Maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Acuan dalam pembuatan aplikasi *game Adventure of Siberian Tiger* adalah tinjauan pustaka dan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang menggunakan enam tahap pengembangan. Meskipun dalam praktiknya, tidak semua tahap diterapkan.
2. Tahap pembuatan aplikasi *game Adventure of Siberian Tiger* dimulai dari pembuatan konsep, rancangan, pengumpulan bahan seperti *image* dan *audio*. Setelah bahan terkumpul, kemudian dilakukan pengolahan menggunakan *software Game Maker Studio*.
3. Dari serangkaian kerja yang telah dilakukan dalam penelitian ini, menghasilkan aplikasi *game Adventure of Siberian Tiger* berbasis *Android*.
4. Pengujian menggunakan *Black Box Testing* membuktikan aplikasi *game* dapat berjalan dengan baik sesuai rancangan.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada keseluruhan bab sebelumnya, adapun beberapa saran untuk pengembangan aplikasi *game Adventure of Siberian Tiger* berikutnya adalah sebagai berikut.

1. Diharapkan untuk penelitian berikutnya, peneliti dapat meningkatkan kualitas *grafis* dan *audio* yang lebih baik dan menarik lagi.
2. Aplikasi *game Adventure of Siberian Tiger* memiliki tiga level permainan dengan tingkat kesulitan rendah. Diharapkan untuk penelitian berikutnya, peneliti dapat menambahkan level permainan serta tingkat kesulitan yang lebih tinggi.
3. Aplikasi *game Adventure of Siberian Tiger* hanya berjalan pada *Smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Diharapkan untuk penelitian berikutnya aplikasi dapat berjalan pada beberapa sistem operasi seperti *Blackberry* dan *iOS*.