

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan skripsi ini dapat di ambil kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun oleh penulis sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan *game* dengan menggunakan *Android Studio* terdapat bagian-bagian penting yang harus diperhatikan, yaitu dari segi pengembangan atau pembaruan, manajemen *database*, menentukan *library* apa saja yang dibutuhkan, dan juga menentukan *permission* apa saja yang dibutuhkan untuk *game* "Tebak Sulit" ini.
2. Salah satu cara untuk mendapatkan penghasilan dari *game* ini dengan mengimplementasikan *Google Admob*, dimana kita akan menjadi publisher iklan dari *Google Admob* tersebut.
3. Dalam proses mengenalkan *game* "Tebak Sulit" ini melalui jejaring sosial yaitu *Facebook* dengan menggunakan *Facebook Ads* kita diharus bijak dalam menentukan pemirsa atau pengguna yang mana yang sesuai dan juga tertarget dengan *game* tersebut.

5.2 Saran

Game "Tebak Sulit" ini masih dapat terus dikembangkan lagi, dan berikut ini adalah beberapa saran untuk pengembangan *game* tersebut:

1. Penambahan soal-soal yang mempunyai pertanyaan yang sulit namun juga mempunyai jawaban yang sesuai dengan logika.

2. Penambahan *Google Play Game* dalam *game* "Tebak Sulit" ini yang berguna untuk menyimpan data *level* yang sudah tercapai oleh pengguna, semisal jika *game* tersebut di *uninstall* oleh pengguna dan suatu saat pengguna ingin memainkannya lagi, untuk mengembalikan *level* yang telah terbuka pengguna hanya tinggal login melalui *Google Play Game* tersebut.
3. Menambahkan fitur untuk membeli poin, dalam *game* "Tebak Sulit" ini cara untuk menambahkan poin adalah hanya dengan melihat iklan, akan lebih baik jika *game* tersebut ditambahkan sebuah fitur dimana pengguna dapat menambahkan poin dengan membeli poin tersebut dengan nominal tertentu dan poin tertentu.

