

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan perancangan pembuatan *game* “Serangan Kuman” dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* Serangan Kuman merupakan *game* 2 Dimensi bergenre *adventure* yang memiliki unsur edukasi bahayanya kuman yang menempel pada tubuh khususnya kulit manusia.
2. Pembuatan *game* Serangan Kuman menggunakan software Unity *Game Engine* yang berlisensi gratis.
3. Berdasarkan metode testing yang menggunakan pengujian *black box*, *game* Serangan Kuman bisa dijalankan sesuai fungsinya.

#### 5.2 Saran

Pada pembuatan *game* Serangan Kuman masih terdapat banyak kekurangan yang perlu di perbaiki pada penelitian berikutnya. Adapun saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. *Game* Serangan Kuman belum memakai database yang digunakan untuk menampilkan *high score* dan *save game*.
2. Perlunya penambahan stage dan karakter yang bisa membuat *game* lebih menarik.