

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan uraian pada bab – bab sebelumnya sampai akhir pembuatan *game Chockles Block Puzzle*. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Fitur utama *game* ini adalah gratis chockles premium apabila pengguna berhasil mencapai skor tertinggi yang akan diselenggarakan oleh Chockles Es Cokelat. Pengguna dapat mengikuti event ini yang akan di informasikan di instagram @chcokels_es_cokelat.
2. Untuk membuat *advergame* Chockles Es Cokelat sebagai media promosi diperlukan beberapa tahap. Pada tahap awal yaitu menentukan ide *game*, membuat alur cerita, *storyboard*, *flowchart*, desain antarmuka (*interface*), membuat aset visual dan aset suara kemudian menyatukan semua aset. Pada tahap akhir melakukan *testing* dan distribusi. Setelah dilakukan uji coba tidak ada lagi ditemukan eror pada *game*.

5.2 Saran

Dengan adanya *game* ini, diharapkan masyarakat menyukainya, tidak hanya pada *game* ini saja namun pada produk Chockles Es Cokelat. Adapun beberapa masukan yang ingin peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Terdapat menu khusus untuk *event* gratis chockles premium.

2. Saat ini peringkat dan daftar menu dalam mode *offline* yang artinya pengguna lain tidak dapat melihat skor pengguna lain dan daftar menu kurang *update*, untuk kedepannya sistem peringkat sudah bisa *online* sehingga daya saing pengguna lebih tinggi dan daftar menu lebih *update* lagi.
3. Saat ini belum dilakukan pengujian *cheating* atau kecurangan pada *game* chockles, harapan penulis semoga ke depan akan dilakukan pengujian ini supaya tidak ada kecurangan yang akan merugikan pihak chockles es coklat. Semoga ke depan *game* ini juga bisa tersedia di toko aplikasi resmi seperti Google Play Store.
4. Semoga *game* ini dapat dikembangkan ke dalam versi iOS maupun windows.

