

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini akan di ulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain dan implementasi dari *aplikasi* yang telah dibangun serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk membangun *aplikasi* yang lebih baik.

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan *game* "*Ball Ball Bounce*" dengan menggunakan *Construct 2* dapat disimpulkan bahwa :

1. *Game* "*Ball Ball Bounce*" merupakan *game* bergenre *Adventure 2D* dengan *single player* yang bertema tentang petualangan bola.
2. "Desain *interface game* "*Ball Ball Bounce*" sangat cocok untuk dimainkan oleh anak-anak, karena menggunakan tampilan kartun, ditambah lagi dengan *backsound* yang mendukung.
3. Setela dilakukan uji coba *game* ini dapat dimainkan pada perangkat *android 4.0* keatas dan *ram* minimal 1GB

#### 5.2 Saran

*Game* "*Ball Ball Bounce*" masih memiliki banyak potensi untuk pengembangan lebih lanjut. Berikut ini adalah kumpulan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.

- 1 Diharapkan kedepannya tantangan dalam game ini dapat lebih bervariasi. Sehingga anak-anak akan tidak cepat merasa bosan.
- 2 Sistem misi ataupun *achievement* agar pemain lebih tertantang untuk menjelajahi *game* ini lebih jauh.
- 3 Sistem *shop* untuk *customize* karakter ataupun *level* khusus.
- 4 *Leaderboard* agar player merasa tertantang untuk mengalahkan *High Score* yang ada.
- 5 Jika mendapatkan *Power Up* karakter akan berubah warna atau wujud.
- 6 Kontrol yang mencangkup seluruh layar agar lebih leluasa dalam bermain.

