

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini telah berhasil dibuat sebuah game Balapan Egrang sesuai dengan rancangan yang telah disusun dari bab sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan :

1. Dalam membuat game Balapan Egrang sesuai dengan metode pengembangan yang digunakan yaitu *Extreme Programming*. Tahap pertama yang dilakukan *Planning* atau perencanaan yang meliputi pembuatan narasi *gameplay* serta diagram flowboard dan flowchartnya. Tahap Kedua yaitu *Design* yang meliputi perancangan UML, mendesign GUI aplikasi, serta mendesign karakter dan aset-aset. Tahap Ketiga yaitu *Coding* dengan menambahkan source code sesuai kebutuhan kemudian meng export menjadi (.apk). Tahap keempat adalah *Testing* yaitu melakukan pengujian terhadap game dengan metode black box untuk menguji apakah fitur-fitur yang ada pada game sudah berjalan dengan benar atau belum.
2. Spesifikasi yang direkomendasikan dalam menjalankan game ini antara lain 1GB RAM, 8GB Storage, sistem operasi android 4.4 Kitkat.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan game Balapan Egrang tentu masih terdapat beberapa kekurangannya. Oleh sebab itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki beberapa kekurangan yang ada. Saran yang diajukan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada smartphone android, diharapkan dapat dikembangkan menjadi beberapa ekstensi sehingga dapat dijalankan pada smartphone selain android.
2. Menambah level serta rintangan yang lebih bervariasi.

