

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, pembahasan serta implementasi yang dilakukan pada bab sebelumnya dapat diambil sebuah kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini telah dihasilkan sebuah game platform Android yaitu "Jungle Timothy Run" menggunakan metode analisis SWOT dan metode perancangan SCRUM yang dapat dijalankan di Smartphone.
2. Dari pengujian Black Box Testing seluruh fungsi dan control game "Jungle Timothy Run" sudah berjalan sesuai rancangan serta mudah di mengerti dan mudah digunakan.
3. Game Jungle Timothy Run memiliki 3 level yang setiap levelnya memiliki kesulitan yang berbeda.

5.2 SARAN

Dari hasil penelitian dan kesimpulan dapat di ambil beberapa intisari saran penelitian ini, saran tersebut meliputi:

1. Kualitas game bisa lebih ditingkatkan dengan menambah fasilitas game seperti save dan highscore
2. Untuk kedepannya diharapkan dapat dikembangkan dengan memperbanyak level dan rintangan yang lebih beragam
3. Membuat game bagi pemula sebaiknya menggunakan game engine Construct 2 agar lebih mudah memahami, karena pada Construct 2 tidak memerlukan script yang rumit seperti pada engine yang lain.

