

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari perancangan dan proses produksi *game* “Let’s Play Egrang” yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

sebagai berikut :

- a. Telah dibuat *game* “Let’s Play Egrang” sebagai sarana memperkenalkan *game* egrang pada pengguna perangkat android
- b. Desain yang telah dilakukan dalam perancangan *game* dapat diimplementasikan dalam proses produksi *game*.
- c. Kebutuhan fungsional yang terdapat pada perancangan *game* “Let’s Play Egrang” dapat terimplementasikan pada proses pembuatan *game*.
- d. Dalam pembuatan *game* “Let’s Play Egrang” telah dilakuan 4 tahapan metode analisis GDLC.
- e. Berdasarkan pengujian yang dilakukan pada 4 device android, seluruh *gameplay* berjalan lancar.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran yang dapat penulis berikan agar aplikasi *game* ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik yaitu dengan cara :

- a. Pengembangan ide tema *game* yang lebih spesifik misalnya membahas mengenai bagaimana membuat *game* egrang kembali digemari dan membuat lebih menarik lagi.
- b. Permainan lebih variatif dan diberikan tambahan *level* dengan berbagai tingkat kesulitan.
- c. Melakukan ujicoba Beta dan Master untuk lebih mengetahui kelayakan game “Let’s Play Egrang”.

