

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan dalam menyelesaikan Aplikasi *game* Kelereng berbasis Android dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi *game* Kelereng berbasis Android berhasil dibuat menggunakan Unity 3D dengan tahapan sebagai berikut:
 - a. Menentukan *genre game*, yaitu *game* bergenre *arcade*.
 - b. Menganalisis *game* Kelereng dengan analisis SWOT.
 - c. Melakukan analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.
 - d. Merancang *gameplay game* Kelereng, dan Peraturannya.
 - e. Merancang *interface game* Kelereng.
 - f. Mengumpulkan semua *asset game* yang dibutuhkan, berupa suara dan gambar.
 - g. Mengimplementasi *interface game* Kelereng menggunakan Unity 3D
 - h. Melakukan pengujian *game* Kelereng.
2. Game Kelereng berbasis Android memiliki ekstensi *file .apk* dan berukuran 24 MB, dengan fitur-fitur sebagai berikut:
 - a. Bisa bermain dengan banyak pemain dan dapat memilih kelereng yang disukai.
 - b. Fitur *score* tampil saat permainan selesai dimainkan.

- c. *Highscore* untuk melihat *score* tertinggi yang telah ada.
- d. *About*, sebagai informasi mengenai pengembang *game*.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan atau dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya. Agar aplikasi *game* ini dapat menjadi lebih sempurna lagi terdapat beberapa saran yang berguna untuk pengembangan lebih lanjut *game* tersebut diantaranya:

1. *Interface* yang dibuat pada *game* ini masih sederhana, bisa ditambahkan animasi dan suara agar lebih menarik.
2. *Game* ini dikembangkan lagi menjadi *game* 3D.
3. Penambahan Fitur cara bermain dan putaran permainan.
4. Perubahan fitur *player1* menjadi *change name* atau bisa dirubah menjadi nama sesuai keinginan pemain.
5. Dalam pengembangan selanjutnya, diharapkan penambahan fitur halang rintang dan kemampuan kelereng, dan penambahan fitur kecerdasan buatan.