

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan dalam menyelesaikan Aplikasi game fishing joke berbasis android dapat disimpulkan bahwa :

1. Untuk merancang, mendesain dan mengimplementasi aplikasi fishing joke dimulai dari perancangan antar muka aplikasi, kemudian perancangan kode program.
2. Pemain dituntut untuk berkonsentrasi menangkap ikan serta menghindari obstacle yang membuat nilai berkurang.
3. Dalam pembuatan game ini menggunakan Unity 3D sangat memudahkan dalam proses pengolahannya.

#### 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, terdapat beberapa saran yang berguna untuk pengembangan lebih lanjut game tersebut diantaranya:

1. *Interface* yang dibuat masih sederhana, bisa ditambahkan karakter dan animasi agar lebih menarik.
2. Game ini dikembangkan lagi menjadi *game* 3D.

3. Penambahan rule –rule atau aturan baru dalam permainan sehingga lebih menantang untuk dimainkan.
4. Perlu ditambahkan item – item didalam gameplay permainan untuk menambah daya tarik game Fishing Joke.

