

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan, pembahasan, serta implementasi yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini telah dihasilkan sebuah aplikasi game bergenre shoot 'em up "Submarine War".
2. Dalam pembuatan game "Submarine War" dilakukan beberapa tahapan proses diantaranya menentukan *genre game*, menentukan *tool* yang akan digunakan, menentukan *gameplay* permainan, membuat *grafis*, menentukan *suara* yang sesuai, membuat rancangan *antar muka* dan melakukan pembuatan menggunakan Construct 2.
3. Game ini memiliki 3 level yang berbeda dan setiap levelnya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.
4. Game Submarine War menggunakan tampilan menu dan tombol yang sederhana dan menarik. Sehingga pemain tidak akan mengalami kesulitan dalam memainkannya.
5. Dari hasil pengujian fungsionalitas aplikasi, didapati bahwa seluruh fungsi dan control dalam game berjalan dengan benar.
6. Game "Submarine War" berjalan dengan baik setelah diupload di situs Scirra.com.

5.2 Saran

Dari hasil pembuatan game dan kesimpulan yang di dapat, maka teretuslah beberapa saran sebagai berikut:

1. Game akan lebih menarik dengan menambah lebih banyak level, serta fitur seperti highscore, save dan load data game.
2. Kedepannya agar dapat dikembangkan untuk versi smartphone baik Android ataupun IOS.

