

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dikerjakan selama proses pembuatan *game* Flying Dragon, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam proses perancangan dan pembuatan *game* Flying Dragon, hal yang harus dipersiapkan terlebih dahulu adalah menentukan tema dan ide cerita, konsep *game*, kemudian membuat *storyboard*, merancang karakter, atribut karakter dan kemudian merancang user interface atau rancangan antar muka.
2. Perancangan *game* Flying Dragon telah menghasilkan sebuah *game* dengan *genre* Arcade yang dapat dimainkan dengan menggunakan *smartphone* Android.
3. Dalam pengujian, terdapat kendala dimana pada menu Setting fungsi mematikan atau menghidupkan suara musik dan suara efek masih belum berhasil.

#### 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan ataupun pembuatan *game* ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan oleh penulis antara lain :

1. *Game Flying Dragon* masih belum memiliki fungsi *Highscore* yang dapat memperlihatkan score tertinggi pemain secara online sehingga dapat dibuat peringkat *Highscore*.



2. Membuat dan atau menambah musuh yang dapat menembak berulang kali atau memiliki kecerdasan buatan
3. Menambah asset properti untuk memperjelas jalan cerita didalam *game* dan membuat *game* semakin seru.
4. Menambah rintangan atau tantangan misi agar *game* semakin seru dan tidak membuat jenuh.
5. Menambahkan mini comic atau prolog pada loading screen agar dapat membantu pemain memahami jalan cerita yang dimaksud dan semakin menarik.

