

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pengujian *internal* pada *game*, selanjutnya merupakan pengujian subjektif dengan membuat tabel kuisioner terhadap 10 pengguna *smartphone*. Pada tabel 5.1 di menjelaskan hasil yang di dapat dari para kuisioner.

Tabel 5.1 Hasil pengujian *game* pada kuisioner

No	Pertanyaan	Jawaban		
1.	Apakah <i>game</i> Susun Balok cukup menarik untuk dimainkan?	Ya (8)	Tidak (1)	Biasa saja (1)
2.	Apakah tampilan permainan mudah dikuasai?	Mudah (10)	Sulit (0)	
3.	Apakah fitur didalam <i>game</i> Susun Balok sudah cukup?	Cukup (4)	Kurang (5)	Sangat kurang (1)
4.	Bagaimana kinerja <i>game</i> saat dijalankan pada <i>smartphone</i> ?	Ringan (8)	Berat (0)	Kurang responsive (2)

Kesimpulan yang dapat diberikan berdasarkan analisis, perancangan, dan implementasi *game* Susun Balok adalah sebagai berikut :

- a. Menghasilkan *game single player* berjudul Susun Balok yang memiliki *genre Casual* 2 dimensi yang diimplementasikan pada sistem *Puzzle* berupa model balok dengan *gameplay* baru yang belum pernah dibuat sebelumnya.

- b. Menghasilkan *game* yang memanfaatkan Unity 3D 5.1 sebagai *game engine* dalam pembuatan game Susun Balok. *Game* Susun Balok dapat dijalankan pada sistem operasi Android 3.0 (*Ginger Beard*)

5.2 Saran

Untuk menyempurnakan *game* Susun Balok yang telah dirancang agar lebih menarik dan semakin diminati banyak pemain, maka diperlukan beberapa usahapengembangan lebih lanjut, antara lain sebagai berikut :

- a. Mengembangkan desain user interface, desain asset 2D, dan animasi yang lebih menarik lagi untuk menarik minat pemain.
- b. Penelusuran *bug/debugging* yang lebih intens lagi untuk meminimalisir *bug-bug* yang ada.
- c. Pengembangan pada *platform* yang berbeda semisal iOS atau Microsoft Windows Phone.
- d. Menambahkan *High Score* didalam *game* Susun Balok.
- e. Menambahkan *Score Leaderboards* secara online untuk mengetahui *score* tertinggi yang dimiliki setiap pemain di seluruh belahan dunia.
- f. Manajemen musik yang lebih baik.