

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain dan implementasi dari aplikasi yang telah dibangun serta saran-saran yang perlu dilakukan untuk membangun aplikasi yang lebih baik.

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan *game* "Crazy Car" dengan menggunakan unity dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan *game* ini menggunakan metode *gdlc* atau *game development life cycle*.
2. *Crazy Car* merupakan *game* yang berjenis *casual* yang dapat dimainkan oleh semua kalangan.
3. *Game* "Crazy Car" ini menggunakan *accelerometer* pada *smartphone*, yang difungsikan untuk menggerakkan karakter dalam *game*.
4. *Game* "Crazy Car" ini di *publish* ke *website game sharing* getjar untuk mengenalkan *game* yang dibuat agar dapat dimainkan pengguna lain.

5.2 Saran

Game "Crazy Car" masih memiliki banyak potensi untuk pengembangan lebih lanjut. Berikut ini adalah kumpulan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya :

1. Pada *gameplay* bisa diberikan berbagai macam *powerup* agar *game* lebih menarik dan lebih dinamis.
2. Variasi *Obstacle* bisa lebih diperbanyak, tidak hanya *obstacle* mobil saja tapi bisa ditambahkan berbagai macam *obstacle* lain seperti paku dll.
3. Sistem misi ataupun *achievement* agar pemain lebih tertantang untuk memainkan *game* ini terus menerus.
4. Sistem *shop* untuk *customize* karakter maupun membeli *powerup*.
5. *Collectible item* yang bisa didapatkan ketika bermain, sehingga pemain akan penasaran dan terus memainkan *game* ini.

Demikian kesimpulan dan saran yang ada agar dapat diterima sebagai masukan. Semoga *game* "Crazy Car" dapat menghibur dan berguna bagi masyarakat.