

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya hingga tahap implementasi program serta berdasarkan dari rumusan masalah yang ada maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Untuk merancang, mendesain, dan mengimplementasikan aplikasi *Game Marmot In The Ball Rolling* dimulai dari proses pengumpulan informasi, menentukan konsep dan *gamplay*. Kemudian melakukan perancangan karakter dan antarmuka aplikasi, di lanjutkan tahap perancangan *flowchat*, dan kemudian pembuatan kode program.
2. *Game Marmot In The Ball Rolling* sebagai sarana penyampaian informasi mempunyai kelebihan yang lebih baik dari pada sarana penyampaian informasi lainnya. Sebab informasi ini disampaikan langsung secara visual melalui *game*, selain pengguna (*user*) mendapatkan hiburan dengan bermain *game*, pengguna juga mendapatkan manfaat pengetahuan mengenai keanekaragaman jenis marmut yang harus dijaga dan dilestarikan kehidupannya.
3. *Game Marmot In The Ball Rolling* memiliki fitur *reward* yang disertai *highscore* dari point yang di dapat pada setiap levelnya sehingga untuk mendapatkan *score* tertinggi pengguna (*user*) harus bisa memperoleh *reward* yang terbaik.

5.2 Saran

Dalam pembuatan suatu aplikasi tentunya terdapat kekurangan seperti halnya aplikasi *Game Marmot In The Ball Rolling*. Agar aplikasi ini dapat lebih sempurna, ada beberapa saran dari penulis, diantaranya yaitu:

1. Pengembang dapat menambahkan cerita singkat atau *intro* pada awal permainan *game* tentang kenapa marmut tersebut terperangkap agar permainan *game* lebih menarik.
2. Pengembang dapat menggunakan musik dengan musik hasil aransemen sendiri agar tidak terkendala hak cipta.
3. Pengembang dapat menambahkan *action* pada setiap *level* permainan *game* agar terjadi interaksi antara karakter marmut dengan musuh sehingga *game* terlihat lebih menarik dan menantang.
4. Pengembang dapat menambahkan fitur *New game* pada permainan agar pemain dapat memulai *game* dari awal kembali.
5. Pengembang dapat menambahkan fitur *Save* dan *Continue* agar permainan dapat di simpan dan dilanjutkan tanpa harus mengulang dari *level* awal.
6. Pengembang dapat menambahkan peningkatan *level* pada *game* ini, serta penambahan karakter musuh agar permainan *game* lebih menarik dan menantang.
7. Pengembangan dapat menambahkan pengenalan jenis-jenis marmut di awal permainan.