

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan game *Monster Style Matching Game* dan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Untuk merancang game *Monster Style Matching Game* ini dilakukan beberapa langkah yaitu analisis, membuat konsep game, membuat flowchart system permainan, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Unity.
2. Game *Monster Style Matching Game* dapat berjalan di semua ukuran layar dari *Smartphone* Android karena dalam pembuatan interfacenya tidak menggunakan Extensible Markup Language (xml).
3. Game *Monster Style Matching Game* telah dipublish di *Play* store pada tanggal 3 februari 2016.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi game diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Untuk mengembangkan game *Monster Style Matching Game* ini saran yang diberikan adalah:

1. Game *Monster Style Matching Game* dapat dikembangkan agar dapat dijalankan pada sistem operasi *mobile* lain seperti Windows Phone dan iOS.
2. Menambah level permainan dan jenis efek bom atau tantangan agar setiap level yang dimainkan menjadi lebih variatif.
3. Game *Monster Style Matching Game* perlu ditambahkan fitur yang dapat digunakan untuk mengunggah perolehan nilai tertinggi ke sebuah situs agar dapat bersaing nilai dengan user lain.

