

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pembuatan *game* “Ada Virus”, maka dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut:

1. Proses pengembangan telah selesai dengan sukses melalui tahapan metode pengembangan *game* indie, yang mencakup perancangan ide (cerita, karakter Billy, virus musuh, *gameplay*, dan antarmuka), produksi di Unity menggunakan bahasa C# untuk menerapkan animasi, gerakan, sistem *spawn* virus, skor, kontrol, dan *audio*. Selanjutnya, tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua fitur berjalan dengan baik sebelum dirilis pada platform *Desktop*.
2. Berdasarkan hasil tes *testing* yang dilakukan oleh 30 responden bahwa *game* “Ada Virus” lancar dan layak untuk di publikasikan. Karena Sebagian besar para responden memberikan hasil yang positif terhadap *game* “Ada Virus” mulai dari *gameplay* yang sederhana, kontrol yang mudah dipahami dan tampilan grafik yang dinilai baik.
3. *Game* “Ada Virus” layak dimainkan disemua umur setelah diuji oleh penguji ahli dan *game* ini layak untuk dipublikasikan. Walaupun masih ada kritik dan saran dari penguji agar *game* “Ada Virus” bisa di kenal oleh masyarakat.

5.2 Saran

Masih banyak kekurangan dalam penelitian ini sehingga *game* ini masih jauh dari kata sempurna dan saran dari peneliti terkait *game* “Ada Virus” dan untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan *game* “Ada Virus” adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas *asset* dalam *game*, terutama pada pemilihan sound dan tampilan menu.
2. Menambahkan *asset* karakter dalam *game* agar lebih menarik.

3. Memberikan beberapa kekuatan atau item untuk main karakter, seperti *2x score*, gerakan cepat, dan menghilang agar tidak terkena virus.
4. Menambahkan fitur *Highscore*.
5. Meningkatkan tingkat kesulitan dalam *game*.

