

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah *game* 2D *find a sushi* yang memiliki empat menu utama yaitu, *play*, *about*, petunjuk dan *sushiruma*. Karakter utama dalam *game find a sushi* adalah seorang ninja dengan *enemy* yang berbeda-beda jumlah pada tiap levelnya.

Game find a sushi memiliki tujuan utama yaitu sebagai media promosi atau pemasaran, yang dapat dijalankan pada HP android dengan minimal spesifikasi menggunakan android 8. Hasil build pada *game* ini sebesar 15MB sehingga tidak membutuhkan spesifikasi tinggi untuk memainkan *game* ini.

Berdasarkan hasil pengujian blackbox secara keseluruhan baik dari segi pengujian sistem seperti halaman menu utama dan juga scene *gameplay*, maka secara keseluruhan *game* ini telah berhasil dibuat dan tidak ditemukan kendala. Hasil analisis pengujian kepuasan pengguna berdasarkan hasil pengujian beta mendapat nilai skor 1275 dan nilai presentase 83,8% sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pengguna merasa *Game find a sushi* sangat setuju baik dalam segi materi maupun sistem.

5.2 Saran

Saran yang dikemukakan berdasarkan tanggapan dari beberapa responden adalah sebagai berikut :

- 1) *Game find a sushi* bisa menambahkan lebih banyak animasi, misalnya : Ketika *player* mendapatkan *sushi* dapat di tambahkan animasi *spawn*.
- 2) Penambahan papan *score* agar *player* dapat melihat urutan *point* tertinggi.
- 3) *Game find a sushi* merupakan *game single player* mungkin untuk kedepannya dapat ditambahkan menjadi *game multi-player*.
- 4) Pemberian senjata pada *player* agar kedepannya antara *player* dengan *enemy* terdapat adegan *scene attack*.
- 5) Perlu adanya pengembangan *game* 2D ini ke *game* 3D.