

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Game garuda terbang yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman C#, serta pembuatan game garuda terbang menggunakan game *engine unity* 2D serta menggunakan diagram VTOC, diagram *flowchart*, dan storyboard.
2. Penelitian ini menghasilkan aplikasi game garuda terbang berbasis android menggunakan metode *game development life cycle*.
3. Pengujian pada aplikasi game ini menggunakan *blackbox testing*. Hasil dari *pengujian black box* dapat berjalan normal 100% atau game garuda terbang berbasis android sesuai dengan alur yang diharapkan. Sedangkan dari pengujian SUS diperoleh skor 72 % dengan masuk katogori *Acceptable*.

B. Saran

Dalam membangun game garuda terbang berbasis android ini belum sempurna. Maka, terdapat saran yang dapat membantu sistem game agar lebih menarik dalam pembuatan game garuda terbang sebagai berikut :

- a. Game belum *dipublish* di *platform* yang dapat diakses oleh orang umum seperti di *playstore*.
- b. Perlu adanya penambahan fitur yang belum tersedia pada game garuda terbang.