

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan dan Pembangunan *game* promosi *home industry* berbasis android dilaksanakan melalui metode *Game Development Life Cycle*. Tahapan metode *Game Development Life Cycle* meliputi (1) *initiation*, yaitu mempersiapkan kebutuhan yang akan digunakan; (2) *Preproduction*, yaitu merupakan proses pembuatan dan perbaikan desain *game* dan membuat *prototype game* ; (3) *production*, yaitu proses pembuatan yang menggabungkan antara *source code*, *asset* dan desain perancangan; (4) *testing*, yaitu proses percobaan dengan menguji aplikasi. Pengujian aplikasi menggunakan metode *Black Box* dilanjutkan pengujian Beta yaitu pengujian oleh pihak ketiga.
2. Hasil pengujian *game* secara simulasi, yaitu diuji coba melalui metode *blackbox* secara offline. Pengujian secara fungsional pada semua tombol dan fitur *game* menunjukkan bahwa *game* dapat beroperasi dengan baik.

5.2. Saran

Penelitian ini masih perlu pengembangan lebih lanjut lagi. Agar *game* ini menjadi lebih sempurna dan menarik *Game* Knalpot secara teknis membutuhkan

1. Penambahan konfirmasi keluar pada *Game* ketika pemain ingin keluar permainan.
2. Penambahan level permainan dengan tingkat kesulitan yang berbeda dengan level sebelumnya.
3. *Game* dijalankan secara online dengan pemain secara multiplayer.
4. Agar *game* ini dapat memberikan kemanfaatan dalam implementasinya dalam mempromosikan potensi *industry* desa Pesayangan, diperlukan Langkah sosialisasi dan edukasi masyarakat tentang keberadaan *game* knalpot dan peruntukannya.