

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada pengujian *black box* terlebih dahulu menentukan *test case* yang akan diujikan, sehingga hasil dari pengujian menunjukkan bahwa *game soloist* sudah berjalan sesuai fungsional yang diharapkan oleh peneliti. Sedangkan pada pengujian kuesioner dengan metode skala *likert* yang diujikan langsung kepada 20 responden didapatkan hasil bahwa Game Soloist memenuhi aspek-aspek mudah dipelajari, efisien, mudah diingat, kemungkinan error yang kecil dan nyaman dimainkan.

Penggunaan *Game development life cycle (GDLC)* juga terbukti berhasil digunakan untuk membangun *game* untuk perancangan aplikasi tanpa tim atau sendirian. Hal ini ditunjukkan dari *game solos* yang berhasil dirancang dan dibangun sendirian oleh peneliti sesuai dengan GDLC yang dibuat.

5.2 Saran

Dalam penelitian yang dilakukan terdapat kekurangan dan dibutuhkan saran yang membangun sebagai evaluasi dari penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Penggunaan *GDLC* tidak boleh bersifat kaku sehingga jika terjadi perubahan dalam pengembangan *software game* tidak terhambat.
2. Pembuatan *prototype* bisa dilakukan bersamaan dengan produksi sehingga mempercepat proses.
3. Pembuatan *game assets* dapat diganti dengan pembelian *game assets* yang tersedia pada toko-toko aset *game* online agar produksi dapat lebih cepat.
4. Penambahan level dan mekanika level pada *game* sehingga *game* tidak monoton.
5. Penambahan AI pada NPC Enemies.