

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pengembangan yang telah penulis lakukan pada aplikasi permainan “*Backy Journey*” penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut.

1. Dengan metode *finite state machine* yang di terapkan pada karakter musuh membuat permainan lebih menantang, karena musuh dapat memberikan tindakan yang berbeda ketika pemain memasuki jarak serang musuh.
2. *Unity* dapat di gunakan dalam pengembangan permainan 2D *backy journey*.
3. Fungsi-fungsi yang ada di dalam permainan berjalan sesuai dengan yang di harapkan berdasarkan hasil pengujian *black box*.

5.2 Saran

Pada pengembangan aplikasi permainan “*Backy Journey*” ini masih memiliki kekurangan dalam hal mekanisme permainan, sistem yang ada, dan sebagainya. Jika akan ada pengembangan lebih lanjut pada permainan ini, penulis ingin memberikan beberapa saran. Berikut beberapa saran yang penulis berikan:

1. Menambahkan jumlah level pada permainan.
2. Memberikan peningkatan pada tampilan permainan sehingga lebih bagus.
3. Penambahan mekanisme untuk dapat berganti-ganti senjata. Sehingga pemain dapat memilih berbagai jenis senjata ketika bermain.
4. Pencatatan *highscore* secara *online* sehingga dapat berkompetisi dengan pemain lain dalam nilai *highscore*.