

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Pembuatan *game design document (GDD) game online* ular tangga strategi telah selesai dibuat. Dengan melalui berbagai tahap sampai pengujian apakah *game* ini sudah dapat dikatakan sebagai *game online*. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai, yaitu :

1. Berhasil terciptanya *GDD game online* ular tangga strategi untuk dapat dibuat sebagai *game online*.
2. Berhasil dirancangnya *Use Case* dan *Activity Diagram* yang ikut mencakup *outside the game*.
3. Berdasarkan *playtesting* pertama didapatkan bahwa unsur *FUN* dan Strategi *game* dengan unsur *online* lebih disukai dari pada *game* sebelumnya.
4. Berdasarkan hasil *playtesting* pertama menunjukkan bahwa, secara keseluruhan *game online* ular tangga strategi lebih dipilih untuk dimainkan dari pada versi pendahulunya yang tidak menggunakan unsur *game online*.
5. Berdasarkan *playtesting final* menggunakan metode kuisisioner, hasil menunjukkan bahwa, *playtester* menyatakan paham dengan tata cara permainan *game online* ular tangga strategi. Hal ini menunjukkan bahwa *game* ini sebagai *game online* mudah dipahami.
6. Berdasarkan *playtesting final* menggunakan metode kuisisioner, hasil menunjukkan bahwa, *playtester* menyatakan permainan *game online* ular tangga strategi telah *balance* dari segi permainan. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* ular tangga strategi telah *balance* dari sisi *gameplay*.
7. Berdasarkan *playtesting final* menggunakan metode kuisisioner, hasil menunjukkan bahwa, *playtester* menyatakan permainan *game online* ular tangga strategi telah menunjukkan sisi strategi-nya. Hal ini menunjukkan

bahwa *game* ini sebagai *game online* sudah dapat membuat *player* menggunakan pikiran dan berpikir strategi untuk memenangkan permainan.

8. Berdasarkan *playtesting* final menggunakan metode kuisisioner, hasil menunjukkan bahwa, *playtester* menyatakan antusias terhadap permainan *game online* ular tangga strategi. Hal ini menunjukkan bahwa *game* ini sebagai *game online* juga sudah dapat menarik hati para *player* -nya.
9. Berdasar hasil 2 kali *playtesting* didapatkan bahwa segala perubahan yang dibuat untuk memperbaiki *game* versi sebelumnya dapat diterima oleh *player*.

## 5.2. Saran

Konsep pembuatan *GDD game online* ular tangga strategi ini merupakan pengembangan *game online* yang masih sederhana dimana hanya menambahkan unsur *game online* yang masih sederhana. Oleh karena itu, ada beberapa saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan *game online* ular tangga strategi ini agar menjadi *game* yang lebih baik. Adapun saran–saran yang diusulkan antara lain :

1. Penambahan fitur baru seperti *item* baru dengan kemampuan baru yang dapat membuat permainan semakin menarik seperti *item* yang membuat *player* lawan tidak bisa menaiki tangga selama berapa turn atau *item* yang membuat poin *player* lawan berkurang beberapa poin. Dengan beberapa fitur tersebut diharapkan membuat *game* ini kedepannya dapat lebih menarik dan dapat bersaing dengan *game online* yang lain.
2. Mengembangkan urutan *turn phase* dan *strategy phase* sehingga ketika memainkan permainan ini, *player* tidak harus melangkahkan pionnya terlebih dahulu untuk dapat meletakkan *item* pada *board*.

