

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah berhasil membuat pengembangan dari *game* Bubble Jump, yaitu penambahan koin *random*, dan tingkat level kesulitan.
2. Pengembangan *game* Bubble Jump melibatkan proses desain yang sederhana namun efektif, dengan fokus pada daya tarik langsung dan tingkat level kesulitan.
3. Secara keseluruhan, pengembangan *Bubble Jump* memberikan pelajaran tentang pentingnya mencapai keseimbangan antara desain sederhana, daya tarik berulang, dan strategi monetisasi dalam pembuatan *game* yang sukses di era mobile.
4. Hasil kuesioner Secara keseluruhan, hasil rata-rata mendapatkan 70.65% pengguna, *game* Bubble Jump telah berhasil memberikan pengalaman bermain yang positif bagi para pengguna, dengan kontrol yang mudah, performa yang baik, serta tingkat kesulitan yang bervariasi dan menantang. Game ini juga mendapatkan apresiasi dari segi visual dan estetika, serta mampu menghibur pemain dengan baik

## 5..2. Saran

Saran dari pengembangan Aplikasi *Game Bubble Jump* Berbasis Android adalah penambahan level kesulitan, dan *random coin*. Selanjutnya *game* ini dapat dikembangkan dengan menambah fitur online, sehingga para pemain dapat berlomba-lomba mendapatkan nilai tertinggi dengan pemain lain, penambahan nama pemain, dan simpan skor pemain sehingga para pemain bisa melihat skor tertinggi sebelumnya.