

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa, perancangan, implementasi, dan pengujian, kesimpulan yang didapat:

1. Python adalah bahasa pemrograman yang didukung oleh banyak sistem operasi sehingga *game* ini dapat dijalankan di semua platform desktop.
2. *Game* ini memiliki kemungkinan tak terbatas dalam hal pengembangan cerita, karena rute cerita yang sudah bercabang masih bisa diperluas lagi.
3. Antarmuka *game* dapat dimanipulasi lebih jauh, walaupun antarmuka *default* sudah cukup bagus untuk membuat *game* Visual Novel sederhana.
4. Bagus atau tidaknya *game* Visual Novel lebih bergantung pada kemampuan membuat cerita, ilustrasi, dan objek-objek pendukung lainnya.

5.2 Saran

Dari hasil pengujian yang dilakukan, saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk meningkatkan kualitas *game* yang telah dibuat adalah:

1. File “*screen.rpy*” dan “*options.rpy*” pada direktori *game* dapat dimodifikasi lebih jauh, agar tidak terpaku pada pengaturan *default*.

2. Jumlah maupun durasi rute akhir cerita dapat ditambah atau dikurangi sesuai kebutuhan. Rute akhir cerita yang terlalu banyak dan panjang dapat membuat pemain jenuh, sedangkan rute akhir cerita yang terlalu sedikit akan mengurangi minat pemain untuk memainkan *game* yang dibuat. Tingkat kejenuhan pemain juga bergantung pada menarik atau tidaknya cerita menurut pemain.
3. Penentuan akhir cerita tidak harus selalu menggunakan Variabel Poin. Misalnya dengan menggunakan fitur *flag*, atau *attribute* dari Ren'Py.
4. Interaksi dengan pemain dapat ditingkatkan dengan beberapa cara. Misalnya dengan menambah jumlah pilihan ganda, teks inputan dari pemain, atau menambah menu-menu lain.