

BAB VII PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Dari hasil pengamatan selama perancangan, implementasi, dan proses pengujian perangkat lunak yang digunakan, diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Jumlah jalur pada logika tiap modul aplikasi telah sesuai dengan perhitungan *cyclomatic complexity* dan tiap jalur independent dilalui minimal satu kali tiap eksekusi dengan hasil yang dicapai sesuai dengan hasil yang diharapkan.
2. Keseluruhan fungsional aplikasi permainan dapat berjalan sesuai analisis kebutuhan yang telah dibuat dan dimodelkan dalam *use case*.
3. Performa aplikasi menunjukkan hasil yang konstan dan optimal dengan selalu menunjukkan nilai *frame rate* diatas 60fps. Nilai *frame rate* tersebut menyatakan bahwa permainan berjalan dalam keadaan *smooth*.

7.2 Saran

1. Aplikasi permainan Wiro Ranger bisa juga ditambahkan lebih banyak *level* dengan variasi yang bermacam-macam serta menu untuk memilih *level* dan menyimpan *progress* yang terjadi.
2. Aplikasi permainan Wiro Ranger bisa juga ditambahkan mini games seperti *time trial* dimana ada patokan waktu untuk Wiro berlari di map *level* yang tidak terbatas dan catatan waktunya akan disimpan sebagai *highscore*.