

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan *game* Monkey Starve dan dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi sebagai syarat kelulusan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan dan Pembuatan *game* ini dibangun menggunakan Adobe Photoshope CS 6 dan GameMaker Studio. GameMaker Studio merupakan aplikasi untuk membuat *game android* yang sangat handal dengan kelengkapan *tools* yang dimiliki menjadikan program pengolahan *game* ini dipilih.
2. Dalam membuat *game* Monkey Starve agar interaktif maka disertai penggunaan grafis dan animasi dengan warna yang beragam, dan suara-suara yang mendampingi kegiatan interaktif.
3. *Game* ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sederhana dan menarik. Sehingga user tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *game* Monkey Starve.
4. Dari pengujian *game* menggunakan *Black Box Testing*, seluruh fungsi dan control *game* "Monkey Starve" sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan.

5.2 Saran

Beberapa saran untuk mengembangkan *game* Monkey Starve ini agar dimasa mendatang menjadi lebih sempurna dan bisa dipopulerkan pada masyarakat luas saran yang diberikan adalah:

1. *Game* Monkey Starve ini dikembangkan agar dapat dijalankan pada sistem operasi *mobile* yang lain (*Windows* dan *IOS*).
2. *Game* "Monkey Starve" hanya dapat dimainkan secara single player, harapan kedepannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.
3. Menambah level permainan dan jenis tempat atau rintangan – rintangan yang lebih menantang agar setiap misi yang dijalankan pada setiap level menjadi lebih fariatif dan menambah tingkat tantangan dalam permainan.