

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penjelasan uraian dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya sampai pada akhir aplikasi cara membuat game "Agile Archer" maka dapat disimpulkan pokok perencanaan game sebagai berikut:

1. Ada beberapa tahapan dalam membuat game "Agile Archer" diantaranya, *pembuatan*, sudah adanya persiapan yang matang memudahkan pembuatan *game* yang sesuai dengan waktu yang sudah dikehendaki, setelah itu adalah proses *publishing*, *publish game* menjadi *.exe*. Selanjutnya *pembahasan*, tentang cara memainkan *game* sehingga dapat menghasilkan keluaran yang diinginkan.
2. Dari hasil pengujian Blackbox testing diperoleh beberapa keterangan tentang proses yang telah diuji dan tidak semua proses keluarannya benar.
3. Kesesuaian antara kebutuhan fungsional dan hasil akhir yang telah diuji semuanya status terpenuhi.

#### **5.2 Saran**

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi game diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut:

1. Game "Agile Archer" pada saat ini hanya dapat dimainkan secara single Player. Untuk kedepan, harapanya game ini dapat dimainkan secara multiplayer dalam satu komputer maupun secara online.
2. Perkembangan multimedia akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasi perkembangan tersebut.
3. Perkembangan sistem informasi yang telah dilakukan ini masih banyak kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan perkembangan lebih lanjut terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan semua fasilitas multimedia yang dipakai.
4. Perbanyak sumber daya manusia pengolahan aplikasi dan sistem multimedia
5. Harapanya semoga game ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

