

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan *game* Pecah Kendil dan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembuatan *game* Pecah Kendil menggunakan GameMaker-Studio mempermudah dalam penyusunan *resource* gambuat gambar dan pengkodean karena memiliki folder yang terstruktur.
2. Dalam membuat *game* Pecah Kendil agar interaktif maka disertai penggunaan grafis dan animasi dengan warna yang beragam dan cerah, nada-nada suara yang mendampinginyapun juga interaktif.
3. *Game* Pecah Kendil dapat berjalan di semua ukuran layar dari *smartphone* android.
4. Untuk merancang *game* Pecah Kendil ini dilakukan beberapa langkah yaitu analisis, membuat konsep *game*, membuat *flowchart* *system* permainan, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam GameMaker-Studio.

5.2 Saran

Untuk mengembangkan aplikasi *game* Pecah Kendil ini saran yang diberikan adalah:

1. *Game* Pecah Kendil ini dapat dikembangkan agar dapat dijalankan bukan hanya pada *smarthphone* jenis android saja.
2. *Game* Pecah Kendil ini perlu ditambahkan fitur unggulan lainnya, agar *game* semakin terlihat fariatif.
3. Menambah level permainan dan tingkat kesulitan di setiap level yang dimainkan sehingga pemain lebih tertantang dan fariatif sifatnya.

