

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini telah berhasil dibuat sebuah game Jemparingan sesuai dengan perancangan yang telah disusun pada bab sebelumnya. Untuk membuat game Jemparingan sesuai dengan metode pengembangan yang telah digunakan, maka dapat disimpulkan :

1. Membuat konsep yaitu dengan menentukan gambar yang digunakan contohnya gambar background, karakter. Pengguna suara yang digunakan contohnya pada bacround intro, game play intro, game over dan menang. Aturan permainan aturan dalam game play dan terdapat pada flowchart game.
2. Membuat desain gambar maupun asset yang digunakan pada game tersebut dengan menggunakan software Adobe Photoshop kemudian diaplikasikan pada software game maker studio.
3. Dan yang terakhir meng-export file dari ekstensi game maker (.gmx) menjadi android package (.apk).

5.2 Saran

Dalam game ini ternyata tentunya masih terdapat beberapa kekrungan. Oleh sebab itu pengembang selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki kekrungan yang ada. Berikut ini saran pengembangan aplikasi game Jemparingan agar menjadi lebih baik.

1. Diharapkan kualitas gambar karakter pemanah dapat lebih menarik dan menambahkan unit karakter sehingga pemain dapat lebih leluasa untuk memilih.
2. Diharapkan dapat menambah rintangan objek anak panah sebelum mengenai target panahan yang telah disediakan .

