

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Dalam membuat *game* Cockroach Killer agar interaktif maka disertai penggunaan grafis dan animasi dengan warna yang beragam dan cerah, suara-suara yang mendampingi kegiatan interaktif.
2. Pembuatan *game* Cockroach Killer menggunakan GameMaker-Studio mempermudah dalam penyusunan *resource* gambar dan pengkodean karena memiliki folder yang terstruktur.
3. *Game* Cockroach Killer dapat berjalan di semua ukuran layar dari *smartphone* android karena dalam pembuatan *interfacenya* tidak menggunakan *Extensible Markup Language* (xml).
4. Untuk merancang *game* Cockroach Killer 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 lebih memahami tentang sebuah aplikasi *game* diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Untuk mengembangkan *game* Cockroach Killer ini saran yang diberikan adalah:

1. *Game* Cockroach Killer dapat dikembangkan agar dapat dijalankan pada sistem operasi *mobile* lain seperti Windows Phone dan iOS.
2. Menambah level permainan dan jenis kecoa agar setiap misi yang dijalankan pada setiap level menjadi lebih variatif dan menambah tingkat tantangan dalam permainan.
3. *Game* Cockroach Killer perlu ditambahkan fitur yang dapat digunakan untuk mengunggah perolehan nilai tertinggi ke sebuah situs agar dapat bersaing nilai dengan user lain.

