

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan dan implementasi dalam membangun suatu aplikasi game rifle firer dapat disimpulkan:

1. Dengan menggunakan Corel Draw X6 pada pembuatan gambar maka akan mendukung proses pembuatan material game berupa button,background dan objek animasi
2. Dengan menggunakan Game Maker Studio maka memudahkan dalam proses pembuatan game di karenakan struktur penyimpanan *file* yang rapi pada Game Maker Studio yang terpisah antara Room,Sprite,Object,dan Sound
3. Game Maker Studio Memungkinkan penggunaan Plugin sehingga memudahkan dalam pembuatan berbagai fungsi
4. Plugin NailBuster GUI di gunakan dalam *game* ini untuk membuat efek animasi pada tombol
5. Penggunaan Animasi Membuat Tampilan Menjadi Bervariasi
6. Dalam Proses animasi di perlukan komposisi pergerakan dan efek yang sesuai
7. Pengembangan game ini berbasis sistem operasi Android yang sudah banyak digunakan dalam *smartphone*, sehingga lebih mudah dalam pendistribusian

5.2 Saran

Aplikasi yang dibuat memiliki keterbatasan dan dapat dikembangkan lebih lanjut. Saran yang diajukan adalah :

1. Game Rifle Firer ini akan lebih menarik jika diberikan *scoring* dan fitur bonus seperti *Head shoot*.
2. Aplikasi *game* Rifle Firer ini lebih menarik jika memiliki tampilan 3 dimensi dalam *game play* nya.
3. Dalam *game* ini belum ada animasi dalam *game* seperti karakter yang berjalan, animasi efek darah saat tertembak kedepanya pengembang dapat menambahkan efek animasi sehingga akan lebih menarik.
4. *Level* dalam *game* ini masih sangat terbatas kedepanya pengembang dapat menambahkan *level* yang lebih banyak dan bervariasi.
5. Aplikasi *game* ini akan lebih menantang jika menggunakan alur cerita dan misi yang berkesinambungan di tiap *level* nya.