

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil penulisan skripsi ini maka dapat diambil kesimpulan antara lain : Untuk menghasilkan Game yang menarik, maka diperlukan perancangan Game yang kreatif yang kemudian diimplementasikan secara tepat menjadi sebuah Game, yang dapat dijadikan sebagai area atau tempat permainan pada sebuah game dan integrasi database SQLite yang dihubungkan melalui Sqlite update handler membuat perhitungan score menjadi menarik dan efisien.

#### **5.2 Saran**

Dalam Perancangan Game "Petualangan Bon dan Bin" untuk Android Menggunakan pemrograman java ini, penulis memberi saran-saran pengembangan lebih lanjut agar bisa menghasilkan Game yang lebih menarik dan sempurna:

1. Tampilan grafik ataupun gambar yang digunakan dalam membuat Game masih menggunakan gambar 2 (dua) dimensi, dan akan lebih menarik jika menggunakan gambar 3 (tiga) dimensi.
2. Untuk ukuran Game pada Game Cassual Role Playing, jumlah fitur Game yang ada masih belum terlalu banyak, sehingga masih bisa untuk ditambahkan dengan map game baru yang lebih menarik.
3. Penggunaan jenis - jenis rintangan yang diterapkan pada Game masih belum terlalu banyak, sehingga masih bisa untuk ditambahkan dengan

rintangan baru yang membuat permainan pada Game menjadi lebih menarik.

4. Penggunaan peraturan yang diterapkan pada setiap Game masih belum terlalu beragam dan beberapa Game masih mempunyai peraturan yang sama, sehingga masih bisa untuk ditambahkan dengan peraturan baru yang lebih menarik dan lebih beragam pada setiap Game yang ada.

