

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan untuk mengakhiri pembahasan dari *Game "Where is My Girlfriend"* ini, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. *Game Where is My Girlfriend* ini di rancang mulai dari pembuatan karakter dengan corel draw. Penggunaan corel draw cukup beralasan selain mudah digunakan aplikasi ini banyak terdapat tool sehingga memudahkan pembuatan karakter.
2. *Game Where is My Girlfriend* menggunakan adobe photoshop cs 3 untuk membuat background. Karena dalam aplikasi photoshop terdapat beberapa tool yang sangat bermanfaat, seperti pewarnaan dan perubahan warna sekaligus menggunakan hue and saturation, tool untuk membuat text dengan effect tertentu, mengatur ukuran pixel dengan mudah.
3. *Game Where is My Girlfriend* terdapat 3 level yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, sehingga lebih menantang bagi para pemain.
4. *Game Where is My Girlfriend* ini menggunakan tampilan yang sangat sederhana sehingga kemungkinan untuk pemakai mengalami kesulitan dalam memainkan *game Where is My Girlfriend* ini sangat kecil.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi game diperlukan pemahaman program aplikasi serta keterampilan sumber daya yang kreatif. Untuk itu peneliti memberikan saran dengan harapan bisa dipertimbangkan, yaitu:

1. *GameWhere is My Girlfriend* terdiri dari 3 level. Namun dapat dikembangkan menjadi lebih dari 3 level. Bisa mengangkat tema lain seperti padang pasir, laut.
2. *GameWhere is My Girlfriend* juga masih berbasis *desktop*. Jadi bisa dikembangkan nantinya menjadi *game online* bahkan dalam versi *mobile/ android*.