

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Pembuatan *game* Beat Crocodile menggunakan GameMaker-Studio mempermudah dalam penyusunan *resource* gambar dan pengkodean karena memiliki folder yang terstruktur.
2. Untuk merancang *game* Beat Crocodile 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.
3. Dalam membuat *game* Beat Crocodile agar interaktif maka disertai penggunaan grafis dan animasi dengan warna yang beragam dan cerah, suara-suara yang mendampingi kegiatan interaktif.
4. *Game* Beat Crocodile dapat berjalan di semua ukuran layar dari *smartphone* android karena dalam pembuatan *interfacenya* tidak menggunakan *Extensible Markup Language* (xml).

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi *game* diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Untuk mengembangkan *game* Beat Crocodile ini saran yang diberikan adalah:

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

