

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan uraian dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya sampai pada akhir aplikasi cara membuat *game* Penembak Ketapel maka dapat disimpulkan pokok perancangan *game* Penembak Ketapel sebagai berikut:

1. Ada beberapa tahap dalam membuat *game* penembak ketapel diantaranya, *requirement definition* mengumpulkan data – data yang dibutuhkan seperti analisa sistem dan analisa kebutuhan sistem, setelah apa yang dibutuhkan sudah lengkap maka desain kemudian dikerjakan *system and software design*. Tahap selanjutnya *implementation and unit testing* membangun dan mengembangkan aplikasi sesuai dengan naskah yang sudah dibuat. *Integration and system testing* tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sistem setelah melakukan analisa, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user. *Operation and maintenance* bagaimana cara memelihara sistem. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.

2. Dalam pembuatan game penembak ketapel terdapat unsur – unsur grafis, animasi dan sound serta tampilan – tampilan yang dibuat semenarik mungkin agar user tidak merasa bosan saat memainkan game penembak ketapel.
3. Game ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana, terdapat petunjuk cara memainkan game sehingga user tidak akan mengalami kesulitan dalam memainkan game penembak ketapel.

## 5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi *game* diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. *Game* Penembak Ketapel pada saat ini hanya dapat dimainkan secara *single Player*. Untuk kedepan, harapanya *game* ini dapat dimainkan secara *multiplayer* dalam satu komputer maupun secara *online*.
2. Perkembangan teknologi multimedia akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasi perkembangan tersebut.
3. Perkembangan sistem informasi yang telah dilakukan ini masih banyak kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan perkembangan lebih lanjut terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan semua fasilitas multimedia yang dipakai.

4. Perbanyak sumber daya manusia pengolahan aplikasi dan sistem multimedia.
5. Harapannya semoga game ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

