

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini berhasil membangun *game* Space Slider yang dapat berjalan pada android dan *desktop* menggunakan Flash Platform.
2. Starling Framework memberikan kinerja dalam *rendering* gambar serta kemudahan dalam abstraksi input dari beberapa *platform*.
3. Kelebihan *game* Space Slider:
 - a. Mampu memaksimalkan penggunaan layar pada layar dengan resolusi diatas 800x480 piksel.
 - b. Dapat berjalan pada Android dengan Adobe Air Mobile, *desktop*, dan *browser* dengan Flash Player Plugin.
 - c. Pengendalian hanya membutuhkan satu klik atau sentuhan jika pada Android.
 - d. Instalasi *game* mudah dan cepat.
4. Kekurangan *game* Space Slider:
 - a. Berkas *highscore* mudah dihapus dan belum *online*.
 - b. Hanya sampai pada lima misi saja.
 - c. Hanya dapat dimainkan pada perangkat android dengan prosesor arm v7 atau yang lebih baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, terdapat saran untuk pengembangan *game* Space Slider, yaitu :

1. Menerapkan dukungan terhadap layar dengan *resolusi* retina.
2. *Porting game* Space Slider pada *framework* atau *engine multiplatform* lain (OpenFL, Unity3D, Cocos2dx), dan memperbaruinya mengikuti perkembangan *engine multiplatform* tersebut, serta membandingkan kinerja dan tingkat produktivitasnya sehingga mendukung pengambilan keputusan dalam menentukan *framework* atau *engine multiplatform* secara aktual.
3. Menyatukan sistem *highscore online* sehingga semakin memberikan tantangan pada pemain.

