

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dalam pembuatan *game* Hockeyhand maka penulis dapat memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap-tahap yang dilakukan penulis dalam merancang *game* yaitu menentukan judul *game* yang akan dibuat, menentukan *tool* yang bisa mempermudah proses perancangan *game*, analisis kebutuhan, merancang desain *game*, menentukan *grafis* yang akan diaplikasikan ke dalam *game*. Menentukan suara yang digunakan, proses pembuatan dan melakukan pengujian.
2. Kekurangan dari *game* Hockeyhand:
  - a) Hanya dapat berjalan pada ponsel yang bersistem operasi Android minimal versi 2.3.
  - b) *Game* ini memiliki tampilan terbaik pada ponsel android dengan resolusi 240 x 320 pixels.
  - c) *Game* ini tidak bisa dimainkan oleh 2 user sekaligus atau *multiplayer* dan hanya dimainkan *singleplayer*.

d) *Game* ini kurang memiliki animasi yang menarik, yaitu animasi yang kurang rapi atau efek-efek yang masih berantakan.

3. Kelebihan dari *game* Hockeyhand :

a) *Game* ini mudah dimainkan oleh *user*.

b) *Game* ini memiliki 3 variasi level sehingga tidak membosankan saat dimainkan.

c) *Game* ini memperkenalkan 2 atlet hockey dunia yaitu Sidney Crosby dan Bohonme.

4. *Game* Hockeyhand merupakan *game* bergenre *First Person Shoot* dan pengembangan *game* ini berbasis sistem operasi Android yang sudah banyak digunakan dalam *smartphone*, sehingga lebih mudah dalam pendistribusian.

## 5.2. Saran

Untuk pengembangan *game* berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya diperlukan perbaikan dan penambahan beberapa komponen agar *game* bisa lebih menarik. Ada beberapa hal yang disarankan oleh penulis, antara lain :

1. Memperbaiki desain grafis dari *game*. *Layout*, maupun *button* serta *background* dan *gameplay* dari *game* Hockeyhand ini yang masih sangat sederhana.

2. Memperbaiki program dari *game* ini sendiri misalnya dengan memberikan tambahan variasi fitur rentang waktu pada setiap levelnya agar *game* ini lebih menarik dan menantang bagi pemain dan pengguna perangkat *mobile* android.
3. Membuat tampilan *game* ini agar bisa tampil sempurna disegala perangkat Android lainnya.
4. Untuk *developer game* memungkinkan untuk membuat *game* ini bisa dimainkan secara *online* sehingga meningkatkan pasar *game* Android kian meningkat.
5. Diperlukan adanya *profile* dari atlet yang ditampilkan di tampilan player, agar pengguna lebih tahu informasi tentang atlet tersebut.

