

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan *Game Fishing Frenzy* bergenre fun game maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan game *Fishing Frenzy* melalui tahap Konsep, Perancangan, Pengumpulan bahan, Pembuatan, dan Testing. Tahap-tahap tersebut harus dikerjakan secara urut karena data yang telah diperoleh sangat dibutuhkan untuk membuat tahap berikutnya.
2. Perancangan design grafis *Fishing Frenzy* diperlukan penggunaan grafis 2D dengan warna yang beragam, serta suara yang mendampingi kegiatan interaktif.
3. *Game Fishing Frenzy* dapat berjalan di semua ukuran layar dari smartphone android karena dalam pembuatan *interfacenya* tidak menggunakan *Extensible Markup Language (xml)*.

5.2 Saran

Dari pembuatan game interaktif ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya sebagai berikut :

1. Grafik pada *game Fishing Frenzy* ini kedepannya dapat diperbaiki kembali dengan menggunakan grafik yang lebih menarik lagi sehingga membuat player menjadi lebih tertarik.

2. Diharapkan bagi para developer berikutnya dapat membuat dan mengembangkan aplikasi ini menjadi game yang lebih baik dan dapat digunakan di semua platform handphone lainnya seperti IOS, Blackberry, Windows Phone dan lainnya.
3. Diharapkan bagi para developer berikutnya dapat menganimasikan ikan yang tertangkap oleh pemain bisa ditampilkan pada tali pancing agar menyerupai memancing ikan di dunia nyata.
4. Kontrol permainan pada *Game Fishing Frenzy* ini kedepannya dapat di jalankan dengan menggunakan sensor gerak device saat pancing di lempar oleh pemain sehingga membuat player lebih tertarik memainkan permainan.

