

BAB V

KESIMPULAN

Pada bagian terakhir ini akan dikemukakan kesimpulan dari skripsi yang berjudul "IMPLEMENTASI FRAMEWORK MULTI PLATFORM PADA GAME EDUKASI" dan saran yang bersifat membangun.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem, dan implementasi program, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Cocos2D-X merupakan frame work yang bisa digunakan untuk membangun aplikasi berplatform iOS dan Android.
2. Proses pembuatan game hanya memerlukan satu kode sumber, baik itu untuk iOS atau untuk Android, yang membedakan adalah proses compilenya.
3. Dengan menggunakan Cocos2D-X waktu development Game Edukasi menjadi lebih cepat jika dibandingkan dengan menggunakan SDK pada tiap-tiap platform.
4. Tool CocosBuilder merupakan tool yang terintegrasi dengan framework Cocos2D-X, dengan menggunakan tool ini proses desain menjadi lebih mudah dilakukan.

5. Saat membuat aplikasi dengan target platform lebih dari satu maka perlu ditentukan resolusi patokan yang harus konsisten dari awal sampai akhir.
6. Saat membuat aplikasi dengan target platform lebih dari satu test performa harus dilakukan pada platform dengan kemampuan hardware paling rendah.

5.2 Saran

Game Edukasi ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut, dari sisi game mekanik, sisi art, dan sisi optimisasi programming. Berikut adalah saran untuk pengembangan lebih lanjut :

1. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya tampilan art dibuat lebih menarik.
2. Soal-soal yang ada pada Game Edukasi bisa ditambah dengan soal-soal yang belum ada, misalnya soal perkalian atau pembagian.
3. Diharapkan testing dilakukan pada device yang lebih beragam.