

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada pengujian serta pembahasan pada BAB sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini berhasil membangun *game* Menara Tetris yang menerapkan simulasi fisika menggunakan Java.
2. *Game engine* Slick dan *library* fisika JBox2D memberikan basis yang kuat untuk membangun *game* Menara Tetris.
3. Kelebihan *game* Menara Tetris :
 - a. Menggunakan prinsip fisika sebagai dasar utama permainan.
 - b. Kendali balok lazim.
 - c. Instalasi *game* mudah dan cepat.
4. Kekurangan *game* Menara Tetris :
 - a. *Resource* (data-data visual, huruf, dan efek suara) masih dimuat pada setiap *state* sehingga tidak efektif.
 - b. Berkas *highscore* mudah dihapus.
 - c. Peralihan lagu latar masih kasar.
 - d. Kendali halaman *highscore* dan menu *pause* tidak lazim.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, terdapat saran untuk pengembangan *game* Menara Tetris, yaitu :

1. Penulisan kode program permainan perlu di bersihkan (*clean*) sehingga menjadi efisien dalam *method-method* program lebih efisien dalam melakukan tugasnya.
2. Membuat berkas *highscore* yang tidak mudah dihapus dengan memadukannya (*integrating*) dalam program itu sendiri dan dibutuhkan pilihan tambahan untuk *me-reset* daftar *highscore* yang telah ada.
3. Memadukan kendali *mouse* atau membuat kendali *keyboard* lebih pintar (*sophisticated*) sehingga pemain lebih lazim dalam mengendalikan menu yang ada.
4. Pembagian divisi perencanaan, pemrograman, desain visual dan *layout*, serta pengolahan lagu dibutuhkan untuk menghasilkan paduan (*integrated*) produk *game* yang lebih profesional, tepat waktu, dan efisien.
5. *Game* Menara Tetris perlu dibuat dalam berbagai *platform*, seperti MacOS, Linux, *Web*, maupun *Mobile* untuk memenuhi tren *multiplatform* dan meningkatkan popularitas.