

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas beberapa kesimpulan yang bisa diambil dari hasil pengujian dan pengerjaan tugas akhir ini, serta beberapa saran yang bisa diberikan guna melanjutkan pokok permasalahan dalam proyek akhir ini.

5.1 Kesimpulan

Seperti yang telah dibahas dalam bab sebelumnya, ada beberapa hal penting yang dapat disimpulkan, antara lain :

- a. Game Petualangan Astronot Cilik dapat dijadikan sebagai media hiburan alternatif bagi anak-anak pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.
- b. Game ini mampu berjalan dengan pilihan tampilan mode fullscreen dan mode windowed yang dapat diatur oleh user.
- c. Pemanfaatan framework GTGE sangatlah efektif untuk membangun sebuah game 2 dimensi berbasis java.
- d. Kolaborasi penggunaan Netbeans dan framework GTGE dapat mempermudah programmer dalam pembuatan sebuah aplikasi game dengan beberapa fasilitas yang include didalamnya.

5.2 Saran

Beberapa saran untuk pengembangan perangkat lunak ini di masa mendatang antara lain :

- a. Game yang telah dibangun masih belum sempurna, dalam hal ini belum adanya fitur save dan load untuk menyimpan hasil dari permainan maka ketika user berhenti di level tertentu, user harus memulai kembali dari awal permainan. Diharapkan kedepan ada yang mampu memberikan perbaikan untuk penambahan fitur save dan load.
- b. Game Petualangan Astronot Cilik ini masih menggunakan teknologi 2 dimensi, diharapkan kedepan dapat dikembangkan dalam bentuk game 3 dimensi yang mampu menambah game ini menjadi lebih hidup dan nyata.
- c. Dalam game ini musuh masih statis, untuk selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan agar musuh dalam game menjadi dinamis dengan penambahan sebuah fitur dimana musuh menjadi dinamis dan mampu berjalan dan aktif melawan aktor(astronot cilik) utama.
- d. Game saat ini masih single player, diharapkan dikembangkan lagi menjadi game multiplayer dan diharapkan lebih lanjut lagi bisa menjadi game online.