

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini akan dibahas beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengujian skripsi ini, serta beberapa saran yang dapat diberikan guna melanjutkan pokok permasalahan dalam proyek ini.

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan analisis, perencanaan, implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pembuatan game “Diano Dizzy”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Game “Diano Dizzy” dapat berjalan di semua sistem operasi karena java merupakan multiplatform.
2. Game “Diano Dizzy” dapat berjalan dalam pilihan fullscreen atau mode windowed, tergantung si pengguna.
3. Game “Diano Dizzy” dapat dijadikan sarana hiburan bagi anak-anak maupun orang dewasa.
4. Pemanfaatan library GTGE sangatlah efektif untuk membangun sebuah game 2 dimensi berbasiskan java.

## 5.2 Saran

Terdapat beberapa hal mungkin dapat dijadikan refrensi untuk pengembangan aplikasi game tersebut :

1. 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.
2. Game ini masih single player, penulis mengharapkan di masa depan dapat dikembangkan menjadi multiplayer sehingga akan menjadi lebih ramai dan asyik.
3. Game 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.