

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini telah dihasilkan sebuah aplikasi *game* yaitu *game* Penguin Frenzy.
2. Jumlah *class* mempengaruhi ukuran *game* yang berformat *.jar.
3. Keunggulan dari *game* Penguin Frenzy yaitu :
 - a. Dapat melatih konsentrasi bagi pemain *game* Penguin Frenzy.
 - b. Ukuran aplikasi *game* yang kecil yaitu hanya 248 kb, sehingga dapat berjalan atau dapat dimainkan pada *handphone* yang memiliki memori kecil.
4. Kelemahan dari *Game* Penguin Frenzy :
 - a. Tingkat kesulitan *game* yang kurang menarik.
 - b. Sudah banyak *game* yang sama dan cara bermain yang sama.
 - c. *Game* Penguin Frenzy hanya dapat dijalankan pada *handphone* dengan tipe-tipe tertentu.

- d. Keterbatasan pengetahuan penulis tentang J2ME sehingga game yang dihasilkan adalah game yang sederhana.
- e. Belum ada menu resume game sehingga pemain tidak bisa melanjutkan permainan bila mengakhiri aplikasi

5.2. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang didapatkan, maka terdapat beberapa saran terhadap penelitian ini yaitu :

1. Sebaiknya memperbanyak *literature* sebagai *referensi* dalam pembuatan *game* Penguin Frenzy
2. Seharusnya dilakukan dengan kerja tim untuk hasil yang lebih baik dan menarik, selain itu juga menghemat waktu pengerjaan, karena sangat diperlukan kemampuan orang lain untuk disetiap bagian dalam proses pengerjaan *game* tersebut.
3. Gambar seharusnya lebih berkualitas, agar pemain yang memainkan merasa lebih tertarik.