

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan Game Jumper ini diharapkan dapat mengenalkan Game Arcade ke masyarakat umum dan sebagai akhir laporan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Memperkenalkan game Arcade kepada masyarakat umum.
2. Penulis membuat game Arcade yang dikemas secara modern, yaitu dengan media smartphome android, agar pengguna lebih mudah untuk memainkan game Arcade tersebut.
3. Game ini berjalan sangat baik pada smartphome dengan OS versi Ice Cream Sandwich 4.0.4 , pada OS versi Gingerbread 2.3.6 terjadi lag dan terkadang eror.

5.6 Saran

Berdasarkan penelitian dan analisis hasil, terdapat beberapa saran untuk perbaikan system selanjutnya. Saran-saran tersebut diantaranya adalah:

1. Penyempurnaan input score pada tabel highscore, karena score yang ditampilkan masih belum berurutan dari score tertinggi hingga terkecil.
2. Tingkat kesulitan bisa diperkaya. Seperti target permainan, animasi rintangan dan animasi lainnya.

3. Penyempurnaan tampilan resolusi layar, sehingga tampilan menjadi fullscreen untuk berbagai type android.
4. Game Jumper ini merupakan game satu player. Kedepannya diharapkan bisa menggunakan 2 media dengan memanfaatkan networking, misalnya Bluetooth.
5. Game Jumper ini masih dibuat dengan 4 scenes. Untuk pengembangan system berikutnya disarankan menggunakan 1 scene saja.
6. Untuk kedepannya, game ini diharapkan tidak hanya berbasis OS android saja, tetapi bisa OS yang lain.

Untuk pembuatan sebuah game yang baik tidak hanya dibutuhkan kemampuan untuk memahami logika pemrograman, namun juga dibutuhkan juga kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang tinggi sehingga menghasilkan game yang menarik dan seru untuk dimainkan.