

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Untuk membangun *game Siltex* menggunakan J2ME yaitu melalui beberapa tahap sebagai berikut :

- a. Membuat latar belakanag cerita.
- b. Menentukan arsitektur game yang meliputi Use case diagram, Activity diagram, Class diagram, dan Sequence diagram.
- c. Perancangan antar muka.
- d. *Game Siltex* mampu memberikan alternatif permainan *game* bagi para pemain.
- e. Pemain dapat meningkatkan sendiri tingkat kesulitan dari *game Siltex* dengan menggunakan spinner sehingga mampu memberikan kepuasan bagi pemain.
- f. Pembuatan game inimenggunakan perangkat lunak NetBeans 6.7.1 dengan bahasa program *Java 2 Micro Edition*.

5.2 Saran

Penulisa skripsi ini tentu terdapat banyak kekurangan yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada penelitian-penelitian berikutnya. Maka agar aplikasi ini dapat lebih sempurna lagi terdapat beberapa saran yang mungkin dapat dipergunakan antara lain :

1. Untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan game ini dapat diimplementasikan di semua merk handphone yang mendukung fasilitas Java MIDP 2.0.
2. Tampilan pada game ini masih sederhana, diharapkan dalam pengembangannya dapat memperindah tampilan dengan menambahkan gambar, animasi, ataupun suara agar lebih menarik.
3. Menambahkan Score dan Timer dalam game Siltex. Hal ini dimaksudkan agar permainan menjadi lebih menantang.

