

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan dan implementasi dapat disimpulkan telah dibangun suatu aplikasi *game Squirrel Hunt* yang memiliki:

1. Tahap- tahap dalam pembuatan *Game Squirrel Hunt* berawal dari adanya konsep dasar dalam pembuatan game ini. Yang berikutnya adalah *tools* yang akan digunakan serta penentuan *Game Play*, Musik, karakter, Program, dan *test game*.
2. Terdapat 3 level permainan, dengan tingkat kesulitan berbeda di tiap levelnya.
3. *Game* ini dapat memberikan pilihan kepada *user* untuk memilih tampilan *Game*, yaitu *fullscreen* atau *standard*.
4. *Game* ini mampu memberikan output berupa nilai tertinggi, yang telah diperoleh pemain setelah menyelesaikan permainan.

5.2 Saran

Aplikasi yang dibuat memiliki keterbatasan dan dapat dikembangkan lebih lanjut. Saran yang diajukan adalah:

1. *Game* ini akan lebih menarik jika diberikan pilihan senjata yang lebih bervariasi.
2. *Game* ini dapat diberikan *background* dan *sound* yang lebih menarik lagi.
3. *Game* ini akan lebih menarik jika diberikan *icon* atau *item* yang bervariasi lagi pada *tiap - tiap level*.

