

BAB V

KESIMPULAN

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

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari tugas akhir ini adalah :

1. Game "GO ASTRAY" dapat berjalan di semua sistem operasi karena java merupakan multiplatform.
2. Game "GO ASTRAY" dapat berjalan dalam pilihan fullscreen dengan tampilan 640x480 pixel.
3. Game "GO ASTRAY" dapat dijadikan sarana hiburan bagi anak-anak maupun orang dewasa.
4. Pemanfaatan library GTGE sangatlah efektif untuk membangun sebuah game 2 dimensi berbasis java.

5.2 Saran

Beberapa saran untuk pengembangan game ini agar di masa mendatang game ini menjadi lebih sempurna :

1. Game "GO ASTRAY" masih menggunakan teknologi 2 dimensi, penulis mengharapkan di masa depan dapat dikembangkan dalam bentuk 3 dimensi agar tampilan grafisnya menjadi lebih hidup dan nyata.
2. Game ini masih single player, penulis mengharapkan di masa depan dapat dikembangkan menjadi multiplayer sehingga akan menjadi lebih baik.
3. Perlu di kembangkan lagi pemanfaatan library GTGE dengan teknologi yang berkembang sekarang, seperti adanya layar lebar 1280x800 dll.

