

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan dibahas beberapa kesimpulan yang bisa diambil dari hasil pengujian dan pengerjaan skripsi, serta beberapa saran yang bisa diberikan guna melanjutkan pokok permasalahan dalam program ini.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perencanaan, dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pembuatan game “Ricochet Ball” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Game Ricochet Ball dapat dijadikan sebagai media hiburan alternatif bagi anak-anak pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.
- b. Game ini mampu berjalan dengan tampilan 960 x 720 *windowed*.
- c. Pemanfaatan javaFX sangatlah efektif untuk membangun sebuah game 2 dimensi berbasis java.
- d. Kolaborasi penggunaan Aplikasi Netbeans dan bahasa pemrograman javaFX dapat mempermudah programmer dalam pembuatan sebuah aplikasi game dengan beberapa fasilitas yang sudah *include* didalamnya.

5.2 Saran

Beberapa saran untuk pengembangan perangkat lunak berbentuk game ini di masa mendatang antara lain :

- a. Game yang telah dibangun masih belum sempurna, dalam hal ini belum adanya fitur *sound*, pengaturan *screen*, *save* dan *load* untuk menyimpan hasil dari permainan maka ketika user berhenti di level tertentu, user harus memulai kembali dari awal permainan. Serta menu option untuk mensetting game lebih lanjut. Diharapkan kedepan ada yang mampu memberikan perbaikan untuk penambahan fitur-fitur tersebut.
- b. Ending level dalam game masih belum baik, diharapkan untuk kedepannya agar ada yang bisa membuatnya lebih baik.
- c. Game Ricochet Ball ini masih menggunakan teknologi 2 dimensi, diharapkan kedepan dapat dikembangkan dalam bentuk game 3 dimensi yang mampu menambah game ini menjadi lebih hidup, nyata dan menarik.
- d. Game saat ini hanya masih bisa berjalan pada desktop dan browser. Diharapkan untuk kedepannya dapat dikembangkan agar bisa berjalan pada perangkat mobile.