

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap perancangan yang telah diterapkan ke dalam aplikasi “Guerilla Wars” pada bab sebelumnya. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah perancangan dan pembangunan *game* Android “Guerilla Wars” bergenre strategi *tower defense* telah berhasil dibuat menggunakan *software* Corel Draw, Adobe Flash dan GameMaker-Studio. Perancangan *game* diawali dengan membuat perancangan sesuai konsep pengembangan pada *Game Development Life Cycle*, selanjutnya melakukan pembuatan aset *background*, *sprite* karakter, *button*, dan pengunduhan suara sehingga kemudian dapat diolah menjadi *game* yang utuh menggunakan *tools* pada GameMaker-Studio.

5.2 Saran

Dalam aplikasi ini tentunya masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh sebab itu pengembang selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang ada. Berikut ini saran untuk pengembangan aplikasi *game Guerilla Wars* agar menjadi lebih baik:

1. *Game* ini akan lebih menarik jika tampilan karakter prajurit menjadi lebih detail dan unit karakter dapat ditambahkan sehingga pemain dapat lebih leluasa untuk memilih;

2. Diharapkan dapat menambah unsur sejarah dan rincian waktu terjadinya perang perebutan wilayah di Pulau Jawa.
3. Dapat menemukan solusi fungsi scrolling yang hanya dapat menggeser layar satu kali
4. Mengatasi kesalahan karakter yang hanya berhenti jika musuh berada diluar jarak.

