

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari tugas akhir yang berjudul : “Pembuatan Game *Love Pilot* Berbasis *Mobile*” adalah sebagai berikut :

1. Perlunya perencanaan yang matang, mulai dari konsep awal, membuat sketsa, hingga ke detail ke setiap pemrograman.
2. Untuk membuat koding yang baik diperlukan juga *UML* terutama *UML Class Diagram* yang mengatur hubungan dan asosiasi setiap *Class*. *Game Love Pilot* ini termasuk kompleks untuk ukuran pemula karena terdiri dari 27 *class*.
3. Untuk dapat menyelesaikan pembuatan, diperlukan waktu yang panjang dan konsistensi untuk mengerjakannya, termasuk di dalamnya adalah ketelitian, karena ada satu kesalahan titik koma saja akan terjadi kesalahan dalam *debuggingnya*.
4. Pembuatan dengan editor Eclipse dengan bahasa pemrograman *Java* Andengine. Adanya *engine* ini memudahkan untuk membuat sehingga tidak memerlukan *framework* yang merepotkan, namun juga bukan berarti akan menjadi mudah, karena tetap untuk menguasai Andengine ada kerumitan tersendiri.

5. Proses pembuatannya mencerminkan hasil belajar di bangku kuliah jurusan teknik informatika, karena ada *software* pembuat *game* instan membuat *game* menjadi sangat mudah tanpa perlu prinsip-prinsip dalam keilmuan teknik informatika. Pembuatan *game love pilot* tidaklah demikian mudah seperti menggunakan *software-software* tersebut, ada koding yang cukup rumit yang hanya bisa dipahami oleh orang yang belajar teknik informatika
6. Terlepas dari bagaimana reaksi dari para *user*, sebagai *game* android yang dibuat oleh pemula, *game* ini cukup menarik karena menantang *user* untuk menyelesaikannya walaupun hanya dua *level*.
7. Adanya animasi pembukaan dan penutup menekankan bahwa *game* ini ingin bercerita dan ada nasehat atau pesan di dalamnya yang disampaikan seturut keasyikan dalam memainkan *game* ini. Semoga *game* ini memberikan kesan kepada para *user* yang memainkannya.

5.2 Saran

Dalam pembuatan *Game Love Pilot* ini masih banyak hal yang dapat dikembangkan, seperti :

1. Tema yang diambil juga bisa diperluas tidak hanya tentang kisah ketertarikan seorang remaja.

2. *Level* dalam permainan ini juga bisa dibuat lebih banyak sehingga lebih menarik untuk dimainkan. Jalan cerita setiap *level* juga bisa dibuat berbeda.
3. Sistem apresiasi permainan bisa ditambahi *score* sehingga hasil akhir dari permainan ini menjadi lebih variatif.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan bahan masukan yang bermanfaat untuk pengembangan *game* ini lebih lanjut.

