

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir Aplikasi Pembuatan *greenflies bitter* dan dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam membuat game *Greenflies bitter* peneliti melakukan beberapa tahapan pengembangan , seperti desain pada tahap desain peneliti membuat perancangan antar muka dan pengumpulan bahan .
2. Pembuatan *Greenflies Bitter* menggunakan Game Maker:Studio Mempermudah dalam penyusunan resource gambar dan pengkodean karena memiliki folder yang ter struktur
3. *Greenflies Bitter* dapat berjalan di semua ukuran layar dari smartphone android karena dalam pembuatan *interfacenya* tidak menggunakan *Extensible Markup Language (xml)*.

## 5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi game diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut.

1. Perkembangan teknologi *game* akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasi sebuah perkembangan yang menjurus ke arah negatif.
2. Dari segi grafis dibuat dalam bentuk 3D agar lebih menarik.
3. Dari segi konten game diperbanyak biar semakin diminati user

