

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan *Game* *Monster Wheels* bergenre *Side Scrolling* maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan *Game* *Monster Wheels* ini menggunakan metode pengembangan multimedia.
2. Semua fungsi-fungsi tombol pada *game* *Monster Wheels* ini dapat berjalan dengan baik.
3. Perancangan design grafis *Monster Wheels* diperlukan penggunaan grafis 2D dengan warna yang bergam, serta suara-suara yang mendampingi kegiatan interaktif.
4. Cara memainkan *game* dibuat sederhana sehingga pengguna dapat memahami cara bermain termasuk misi-misi permainan.
5. *Game* *Monster Wheels* dapat berjalan di semua ukuran layar dari *smartphone android* karena dalam pembuatan *interface* nya tidak menggunakan Extensible Markup Language (xml).

## 5.2 Saran

Dari pembuatan *Game* Interaktif ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya sebagai berikut:

1. Grafik pada *game* *Monster Wheels* ini kedepannya dapat diperbaiki kembali dengan membuat grafik 3D lagi sehingga membuat player menjadi lebih tertarik.
2. Diharapkan bagi para *developer* selanjutnya dapat membuat dan mengembangkan aplikasi ini menjadi *game* yang lebih baik dan dapat digunakan di semua *platform* handphone lainnya, seperti IOS dan lainnya.
3. Untuk perkembangan selanjutnya diharapkan *game* ini dapat menambahkan lebih banyak level yang akan dimainkan.

