

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan dan implementasi dalam membangun game *Pool Match* dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses perancangan dan membangun game *Pool Match* adalah sebagai berikut :
  - a. Analisis Identifikasi masalah dan kebutuhan game yang diperlukan untuk perancangan dan implementasi aplikasi.
  - b. Metode perancangan yang digunakan adalah *Waterfall*.
2. Proses membangun game *Pool Match* sebagai media alternative dalam belajar dengan mendesain game secara rinci yang terdiri dari rancangan game, background, sound, efek, music dan efek animasi pada game yang digunakan agar lebih mudah dipahami.
3. Pembuatan game ini menggunakan *GameMaker Studio* mempermudah dalam penyusunan *resource* gambar dan pengkodean karena memiliki folder yang terstruktur.
4. Pengembangan game ini berbasis sistem operasi Android yang sudah banyak digunakan dalam *smartphone*, menggunakan sistem *scoring* serta memiliki main menu : *play, help, guide, setting* dan *exit*

## 5.2 Saran

Pembuatan *game Pool Match* ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar *game Pool Match* ini bisa berfungsi dengan lebih optional yaitu sebagai berikut:

1. Untuk membuat *game* yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain *gameplay*, ada yang bertugas sebagai *programmer*-nya dan pembagian tugas lainnya, sehingga *game* dapat diselesaikan dengan baik dan cepat.
2. Dalam pengembangannya *game Pool Match* ini hanya dapat dimainkan *single player*, harapan kedepannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan secara luas tidak hanya pada *smartphone* Android.
3. Memperbaiki desain grafis dari *game*.
4. Menambahkan karakter dan misi yang akan membuat *game* lebih menarik