

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan , uraian dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya sampai pada akhir Aplikasi Cara Membuat game “Tour in Yogyakarta” ini untuk penggemar game maka dapat diambil kesimpulan pokok Pembuatan *game* Tour in Yogyakarta ini Menggunakan Construct 2 sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi *game* ini dibangun menggunakan Construct 2, karena Membuat animasi menggunakan Construct 2 dirasa lebih mudah dengan tool yang cukup lengkap. Jadi penggunaan Construct 2 sebagai software pengolah animasi 2D sangatlah sesuai. Ditambah dengan kita bisa menggunakan drag dan drop, dan hanya sedikit script mudah dimengerti membuat pengolahan *game* menjadi lebih mudah.
2. Pada pembuatan Tour in yogyakarta ini perangkat lunak yang digunakan sebagai pengolah gambar adalah adobe photoshop sedangkan pengolah

animasi menggunakan Construct 2, sehingga Construct 2 harus mengimport gambar hasil dari photoshop.

3. Aplikasi game ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana dan menarik. Sehingga pemakai tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *game* Construct 2 tersebut.



## 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. *Game* Ambil Sampah pada saat ini hanya dapat dimainkan secara *offline*. Untuk kedepan, harapanya *game* ini dapat dimainkan secara *online*.
2. Perkembangan sistem informasi yang telah dilakukan ini masih banyak kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan perkembangan lebih lanjut terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan semua fasilitas multimedia yang dipakai.
3. Memberikan fitur atau informasi tentang tempat ketika ketika suatu level dimainkan.
4. *Game* Tour in yogyakarta ini akan lebih menarik apabila mempunyai tampilan 3D.