

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan dan implementasi dalam membangun suatu aplikasi *Game Jungle Master Archery* dapat disimpulkan:

1. *Game* ini dalam perancangannya menggunakan struktur navigasi dan *flowchart*, dan untuk pengembangannya *game* ini menggunakan GDD (*Game Design Document*).
2. Dengan menggunakan *Corel Draw* pada pembuatan gambar maka akan mendukung proses pembuatan *material game* berupa *button*, *background* dan objek animasi.
3. Dengan menggunakan *Game Maker Studio* maka memudahkan dalam proses pembuatan *game* di karenakan struktur penyimpanan file yang rapi pada *Game Maker Studio* yang terpisah antara *Room*, *Sprite*, *Object*, dan *Sound*.
4. *Game Maker Studio* memungkinkan penggunaan *Plugin* sehingga memudahkan dalam pembuatan berbagai fungsi.
5. Penggunaan animasi membuat tampilan menjadi bervariasi.
6. Dalam proses animasi di perlukan komposisi pergerakan dan efek yang sesuai.

5.2 Saran

Aplikasi yang dibuat memiliki keterbatasan dan dapat dikembangkan lebih lanjut. Saran yang diajukan adalah :

1. *Game Jungle Master Archery* ini akan lebih menarik jika diberikan fitur *online*, sehingga setiap penggunaanya dapat bersaing untuk saling mendapatkan skor tertinggi.
2. Aplikasi *game Jungle Master Archery* ini akan lebih menarik jika memiliki tampilan 3 dimensi dalam *gameplay* nya.
3. Dalam *game* ini belum ada animasi dalam *game* seperti karakter animasi efek saat terpanah, kedepannya pengembang dapat menambahkan efek animasi sehingga akan lebih menarik lagi.
4. *Level* dalam *game* ini masih sangat terbatas kedepannya pengembang dapat menambahkan *level* yang lebih banyak, variatif dan lebih menantang.