

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan *Game Lengkapi Yang Kosong* bergenre *arcade* maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan *game Lengkapi Yang Kosong* harus menggunakan beberapa tahap-tahap pengembangan *game* secara urut.
2. Perancangan *design grafisgame Lengkapi Yang Kosong* diperlukan penggunaan grafis 2D dengan warna yang beragam, serta suara-suara yang mendampingi kegiatan interaktif.
3. Cara memainkan *game* dibuat secara sederhana sehingga pengguna dapat memahami cara bermain.
4. *Game Lengkapi Yang Kosong* dapat berjalan disemua ukuran layar *smartphone Android* karena dalam pembuatan *interfacenya* tidak menggunakan *Extensible Markup Language (XML)*.
5. Pengekstrakan kedalam bentuk *.apk* membutuhkan *sdk, jdk, dan ndk* yang sudah di *update* ke versi baru.

5.2 Saran

Dari pembuatan *game Lengkapi Yang Kosong* ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya seperti berikut :

1. Grafik pada *game* Lengkapi Yang Kosong ini kedepannya dapat diperbaiki kembali dengan membuat grafik yang lebih menarik lagi sehingga membuat *player* lebih tertarik.
2. Diharapkan kepada *Developer* selanjutnya dapat membuat dan mengembangkan *game* ini menjadi lebih baik dan dapat dimainkan disemua *platform handphone* lainnya, seperti *IOS*, *Blackberry*, dan lainnya.

