

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari karya ilmiah perancangan dan pembuatan *game gaple online* ini disimpulkan bahwa:

1. Pembuatan *Client Game Gaple*

Dalam pembuatan *client game gaple* ini, kebutuhan perangkat lunak yang harus disiapkan adalah *IDE C++* dan *image editor*, sedangkan kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan adalah seperangkat komputer yang memadai. Tahapan pembuatan *client game gaple online* ini adalah :

1. Melakukan proses analisa terhadap kebutuhan fungsional dan non-fungsional.
2. Dilakukan percobaan untuk memenuhi kebutuhan fungsional.
3. Dilakukan penggabungan seluruh uji coba program menjadi satu kesatuan program.
4. Uji coba terakhir.

2. Pembuatan *Server Game gaple*

Dalam pembuatan server *game gaple* ini kebutuhan perangkat lunak yang harus disiapkan adalah *IDE Java*, *JDK(Java Development Kit)* dan *Mysql Server*, sedangkan perangkat keras yang dibutuhkan adalah 1 server minimum *VPS*. Tahapan pembuatan *server game gaple online* ini adalah :

1. Melakukan proses analisa terhadapap kebutuhan fungsional.

2. Melakukan percobaan terhadap kebutuhan fungsional.
3. Seluruh program dari percobaan disatukan untuk dilakukan proses *compile*.
4. Proses uji coba terakhir *server game*.
5. *Server game* di unggah ke *VPS* untuk di jalankan.

3. Hasil Pembuatan

Setelah dilakukan uji coba maka adaptin hasil dari perancangan dan pembuatan *game gaple online* ini adalah :

1. Sebuah *game gaple online* dengan mode multiplayer dan solo player.
2. *Game gaple* ini menggunakan *login* untuk identifikasi setiap player.
3. *Game gaple* ini bisa membuat *room* dengan jumlah taruhan yang berbeda.
4. *Game gaple* ini memiliki *AI* yang bisa dipakai untuk melawan player.
5. *Game Gaple* ini memiliki *room* yang setiap player bisa memilih *room* untuk memilih lawan untuk bermain.

5.2 Saran

Saran yang peneliti sampaikan dalam hal pembuatan *game* adalah :

1. Dalam pembuatan *game gaple online* ini tampilan *game* sangat sederhana oleh karena itu dibutuhkan tampilan yang menarik, detail, dan mudah dipahami saat membangun sebuah *game*.

2. *Game gapple online* ini hanya bisa dijalankan pada sistem operasi windows, dibutuhkan pengembangan *game* yang mampu berjalan pada sistem operasi lain.
3. *Game gapple online* ini belum bisa dijadikan produk yang bersifat menghasilkan keuntungan, oleh karena itu dibutuhkan pengembangan *game* yang mampu memberikan nilai jual.
4. *Game gapple online* ini belum mengimplementasikan sistem keamanan, sehingga dalam pengembangan *game* selanjutnya dibutuhkan pengimplementasian sistem keamanan sebuah *game* untuk menghindari kecurangan – kecurangan dalam bermain *game*.

