

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan , uraian dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya sampai pada akhir Aplikasi Cara Membuat game “Ambil Sampah” ini untuk Anak-anak maka dapat diambil kesimpulan pokok Pembuatan *game* ambil sampah ini Menggunakan Game Maker 8.1 sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi *game* ini dibangun menggunakan Game Maker 8.1, karena Membuat animasi menggunakan GameMaker dirasa lebih mudah dengan tool yang cukup lengkap. Jadi penggunaan Game maker sebagai software pengolah animasi 2D sangatlah sesuai. Ditambah dengan kita bisa menggunakan drag dan drop, dan hanya sedikit script mudah dimengerti membuat pegolahan game menjadi lebih mudah.
2. Pada pembuatan game ambil ini perangkat lunak yang digunakan sebagai pengolah gambar adalah adobe photoshop sedangkan pengolah animasi menggunakan Game maker, sehingga game maker 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* Ambil Sampah tersebut.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi *game* diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Setelah menyelesaikan Tugas Akhir ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. *Game* Ambil Sampah pada saat ini hanya dapat dimainkan secara *offline*. Untuk kedepan, harapkan *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 ketika sampah di ambil bahwa jenis sampah apa yang di ambil dan harus di ambil.
4. *Game* ambil sampah ini akan lebih menarik apabila mempunyai tampilan 3D.