

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan pembuatan *game* “*BeSiPas*”, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yang akan dijabarkan berikut ini:

1. Dalam pengembangan *game*, ditemukan bahwa pembuatan *design* pada *game* menguras cukup banyak waktu.
2. Pengembangan *game* lebih mudah karena *XNA 4.0* berbentuk *object oriented*.
3. Pengaplikasian rumus-rumus matematika khususnya menghitung luas bidang 2 dimensi dapat dilakukan dengan mengikuti alur rumus tersebut.
4. Pembuatan sistem rule dan batasan-batasan pada *game BeSiPas* sudah cukup baik dan tidak mengganggu sesuai dengan hasil kuesioner yang dibagikan kepada 25 orang.

6.2 Saran

Dalam sub-bab ini berisi saran pengembangan permainan “*BeSiPas*” selanjutnya. Berikut ini adalah saran-saran yang dikemukakan:

1. Penambahan animasi pada setiap aksi yang dilakukan dapat membuat permainan lebih menarik dan nyaman untuk dimainkan
2. Pengembangan *game* ini masih bisa dilakukan seperti penambahan jumlah *stage*, sehingga tingkat kesulitan untuk menyelesaikan setiap *stage* dapat diperkaya.
3. Pembuatan *game* berbasis *web* dapat dikembangkan sehingga dapat dimainkan di beberapa *web social network* seperti *facebook*.
4. *Rules* dan batasan pada *game* harus selalu dikembangkan karena pemain selalu mencari *challenge* yang baru.