

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil kuesioner dan pengamatan secara keseluruhan, maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Responden lebih mementingkan aspek *gameplay* dari suatu permainan, jika dibandingkan dengan permainan dengan jenis yang serupa seperti “Bomberman”. Permainan “BombDroid” memiliki *gameplay* yang lebih menarik.
2. Pembuatan aplikasi untuk sistem operasi Android sangat bergantung pada pemilihan API (*Application Programming Interface*), hal ini disebabkan banyaknya versi API yang tersedia, dan banyaknya perbedaan dalam cara pemrograman pada setiap API.
3. Algoritma A* kurang tepat untuk digunakan dalam permainan ini, karena permainan akan menjadi terlalu sulit apabila menggunakan algoritma A*. Karenanya permainan ini menggunakan sistem AI yang dibuat secara spesifik untuk tipe permainan “Strategic Maze Based”.

Permainan ini telah dapat dimainkan oleh satu orang melalui permainan *single player*, dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang melalui permainan *multiplayer*, dan permainan ini dapat dimainkan pada sistem operasi Android. Sehingga tujuan utama dari pembuatan aplikasi ini telah tercapai.

6.2 Saran

Saran untuk pengembangan berikutnya pada permainan “BombDroid” ini adalah :

1. Menggunakan *software* “Tiled” untuk membuat map permainan sehingga pembuatan map permainan akan lebih mudah.
2. Memilih API yang paling kompatibel dengan versi sistem operasi Android yang banyak beredar di pasaran sehingga aplikasi dapat dimainkan oleh banyak orang.
3. Apabila pembuatan aplikasi menggunakan editor Eclipse, maka sangat disarankan untuk tidak menggunakan *emulator* yang telah disediakan. Gunakanlah *third party emulator* atau menggunakan *android device* sebagai *emulator*.
4. Gunakan media *Wi-Fi* untuk menggabungkan beberapa *android device*, hal ini dikarenakan media Bluetooth membutuhkan dua kali konfirmasi sebelum aktif. Sehingga penggunaan Bluetooth untuk permainan *multiplayer* kurang efektif.