

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dalam melakukan analisis dan perancangan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan ini tidak memakan banyak *resource* karena pada pembuatannya digunakan tehnik duplikasi gambar, gambar yang sama namun di-*resize* atau *rotate* sehingga dapat digunakan pada tampilan yang berbeda, meminimalkan penggunaan animasi *frame per frame* dan menggantinya dengan tehnik *tweening* atau *scripting*, sehingga dapat mengurangi *file size*, *CPU load*, serta pemakaian *memory* ketika permainan ini dijalankan.
2. Dilihat dari hasil survey permainan ini memiliki jalan cerita, *gameplay*, *graphic*, dan *sound* yang baik, sehingga orang tertarik untuk mencoba dan memainkan permainan ini.

6.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, aplikasi ini perlu menitik beratkan kepada *gameplay* dan tehnologi yang digunakan diantaranya :

1. Mengembangkan permainan sehingga dapat dimainkan secara *online* dan dapat berinteraksi dengan pemain lain.
2. Penambahan fitur – fitur seperti PVP (*player versus player*) atau *trade system* yang memperbolehkan pemain untuk bertarung atau tukar menukar barang dengan pemain lain secara *online*.
3. Mengembangkan permainan ini tidak hanya pada *platform* PC tetapi juga *mobile device* yang memiliki fitur *touch screen* sehingga kita dapat bermain tanpa menggunakan *mouse* ataupun *keyboard* namun dengan menggunakan fitur *touch screen*.