

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berikut ini adalah kesimpulan yang didapat setelah mengerjakan Tugas Akhir:

1. Deteksi tumbukan sebelumnya menggunakan metoda SAT (*Separating Axis Theorem*) dengan bentuk tanah *polygon*. Akan tetapi setelah dilakukan pengujian, hasil yang diharapkan tidak sesuai dikarenakan bentuk tanah (*polygon*) yang terlampaui besar, sehingga terjadi pergantian penggunaan teorema deteksi tumbukan menjadi *Tile Base Collision Detection* dengan mengubah bentuk tanah pada *map* menjadi *Tile Base*.
2. Proses penggambaran *map* dan *tile* pada aplikasi *client* sebelumnya adalah menggambar setiap *tile* dan *background* dari *map* yang digunakan. Akan tetapi, timbul masalah yaitu pemakaian memori yang berlebihan disebabkan oleh pemakaian *control timer* untuk menggambar *map* dan *tile* secara berulang-ulang, sehingga proses penggambaran *map* diganti menjadi menggambar *screen shoot* dari *map* (*background map* dan *tile*).

#### 6.2 Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang diajukan untuk mengembangkan aplikasi *game*

*Stickman Fun War Online*:

1. Pengembangan dan penambahan algoritma *collision detection* untuk mencapai hasil *collision* yang jauh lebih baik dan dapat menangani lebih banyak jenis *Tile* pada *map*.
2. Pergantian metode untuk pengiriman paket data antara aplikasi *client* dan *server* dari menggunakan *control timer* ke *thread*. Dimana *control timer* hanya digunakan untuk menggambar animasi pada *game* ini, sedangkan *thread* digunakan untuk pengaturan pengiriman paket data.
3. Optimalisasi pengiriman paket data dengan melakukan perbaikan pada metode pengiriman paket data antara aplikasi *server* dan *client* yaitu dengan cara membuat aplikasi *client* bertindak sebagai *server* untuk memberitahukan kepada *server* apabila telah terjadi perubahan nilai pada *client* (*Two Way Remoting*).