

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Dari hasil analisis di atas dapat diambil kesimpulan mengenai pengembangan aplikasi *Game* yang berjudul “*Turn Based Board RPG with HTML, PHP, Javascript & MySQL*”, antara lain:

1. Sistem *game* yang ber-genre *Turn-Based RPG* ditambahkan dengan *board-style game* dapat digabungkan menjadi sebuah *game* yang bervariasi menghasilkan sebuah *game* jenis baru dengan kerangka konsep *game* layaknya *game RPG* memiliki *level*, *role*, dan status serta *gameplay* yang berupa *board-game* (berjalan dengan mengocok angka).
2. Animasi dan Audio yang terdapat di dalam *game* berbasis *website* ini dapat di implementasikan namun masih ada beberapa *browser* yang belum bisa *support* animasi dan audio tersebut contohnya adalah *browser* internet explorer versi 6 kebawah atau *browser* bawaan pada *mobile*.
3. Peranan JQuery Ajax untuk membuat *game* berbasis *website* sangat penting guna melakukan *request in background* tanpa harus *refresh* halaman *website* sehingga dapat melakukan pengambilan data tertentu saja dari *server* (tidak harus mengambil data-data lain yang memang tidak perlu diambil kembali).
4. Fitur *chatting* dan *shop* dapat menjembatani komunikasi antar pemain di dalam *game* karena dengan *chatting* setiap pemain dapat berbicara satu sama lain dan untuk *shop* pemain dapat berinteraksi dengan membeli *item* di *shop* pemain lain.
5. Dari hasil kuesioner yang disebarakan dapat diperoleh kesimpulan dimana *game* yang dibuat sudah memenuhi standar *game* pada umumnya dari sisi fungsionalitas, tampilan dan juga *gameplay* namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk semakin ditingkatkan baik dari sisi grafis serta variasi di dalam *game* tersebut.

6.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, penulis mencoba memberikan beberapa saran dengan harapan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang, antara lain:

1. Fitur *PVP* yang dapat memungkinkan pertarungan antara *player* yang dilengkapi sistem *ranking* untuk menciptakan persaingan antar *player* di dalam permainan dengan *reward* untuk setiap karakter di peringkat teratas (misalnya peringkat 1-10).
2. Sistem *Real-Time Raid* yang dapat memungkinkan *player* membentuk sebuah tim yang dapat melakukan penyerangan terhadap *level* tertentu yang membutuhkan 5-10 *player* untuk menyelesaikannya. Di dalam sistem ini keuntungan *player* adalah kemungkinan mendapatkan *item-item rare* atau bahkan *legend* dari *boss-boss* yang ada.
3. Sistem *guild* yang dapat memungkinkan *player* membentuk sebuah grup kumpulan dari *player-player* yang dapat memakai fitur-fitur sistem *guild* tersebut. Tujuannya adalah untuk membuat komunitas di dalam *game* yang memiliki keuntungan untuk komunitas tersebut dari *guild skill*, atau dari *event guild* yang diadakan di dalam permainan.