

BAB V

Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan uji coba dan beberapa pengamatan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi java dengan menggunakan J2ME pada dasarnya dapat berjalan dengan baik, walaupun masih ditemukan beberapa error pada program.
2. Gambar- gambar, mulai dari *background* sampai model *ship* yang telah dirancang dapat ditampilkan dengan baik pada layar *Hand Phone*.
3. Pergerakan *ship* yang diatur pada program dapat berinteraksi dengan baik pada keypad *Hand Phone*.
4. *Menu- menu* permainan yang telah dituliskan pada program dapat berjalan dengan baik.
5. “Lag ” pada musuh biasa dijumpai pada saat saat tertentu saja, pada bab sebelumnya dapat terlihat, pada Nokia type 3660, rata- rata terjadi “lag “pada musuh biasa, tiap *game*-nya, selama 1 detik, sedangkan pada Nokia type 6600, “lag ” pada musuh biasa, hampir tidak dijumpai.

6. “ Lag ” yang pada awalnya dijumpai pada saat boss enemy datang, dapat diatasi dengan cara meng-*upload*, gambar boss pada awal program, tidak pada saat boss akan muncul.
7. Baik pada Nokia 3660 maupun 6600, “ lag ” pada saat state boss, dijumpai pada saat peluru dari *ship player* mengenai boss.
8. Ketidakstabilan pada aplikasi secara keseluruhan, terjadi untuk hand phone nokia type 3660, sedangkan pada Nokia type 6600, relatif lebih stabil.
9. Suara pada game tidak terdengar, walaupun sudah diatur pada kode program, hal ini disebabkan JDK (*Java Development Kit*) yang penulis gunakan adalah versi 1, dan JDK versi 1 tidak *support* untuk mengkompilasi perintah untuk menampilkan *audio*.
10. Dari hasil *quesioner* , dapat ditarik kesimpulan bahwa game ini termasuk menarik tetapi tingkat kesulitannya terlalu tinggi

5.2 Saran

1. Pada game ini, permainan tidak dapat disimpan (*save*), mungkin untuk mendatang, menu ini dapat ditambahkan.
2. Pada game ini akan lebih menarik lagi apabila, dapat dimainkan oleh 2 orang (*link*), dan juga ada suara (*backsound*).