

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan Uraian dari implementasi serta pembahasan dari bab

– bab sebelumnya maka pada game Perang Helikopter yaitu :

1. Telah berhasil dibuat Game Perang Helikopter yang dapat menjadi sarana hiburan dan menghilangkan rasa bosan.
2. Game Perang Helikopter ini memiliki 4 level yang berbeda, pada tiap-tiap level memiliki jumlah musuh yang berbeda-beda dan terdapat Boss jika user mencapai nilai score tertentu.
3. Jika user game over maka user dapat menyimpan scorenya.
4. User dapat mengisi angket yang terdapat dalam game yang digunakan untuk media pengembangan game.

5.2. Saran

Aplikasi yang dibuat masih jauh dari sempurna karena keterbatasan waktu serta kemampuan pengembangan, maka dari itu masih banyak yang bisa dikembangkan diantaranya :

1. Pada aplikasi ini, boss belum mempunyai hitpoint. Untuk pengembangan selanjutnya bos dapat mempunyai hitpoint sehingga boss dapat dikalahkan.
2. Karakter player masih satu jenis. Untuk pengembangan karakter player dapat dikembangkan beberapa jenis.
3. Pada aplikasi ini tiap level belum memiliki boss. Untuk pengembangan selanjutnya boss dapat ditambahkan pada tiap level.

DAFTAR PUSTAKA

Haryanti, "Aplikasi Game Perang Baratayuda Berbasis J2ME"
2013.

Ramdani Cepi, "Aplikasi Game Desktop Perang Udara", 2013.

Safaat Nazruddin. 2012. Android Pemrograman Aplikasi Mobile
Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika
:Bandung.

Wijayanto Agung S, "Aplikasi Game Puzzle dengan J2ME",
2012.

Wismono Nur NTA. 2012. Cara Mudah Membuat Game di
Android. Andi : Yogyakarta.