BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang didapat pada saat studi pendahuluan melalui studi literatur, observasi, wawancara serta kuesioner yang dilakukan oleh penulis terhadap komunitas pemain *arcade game*, ketertarikan para peminat permainan *arcade-shooter* berkurang disebabkan oleh beberapa hal seperti kesedarhanaan *gameplay* 'alur permainan'-nya, tampilan grafis yang tidak atraktif, audio yang terkesan kuno, kurang variatifnya jenis musuh, dan kontrol navigasi karakter pesawat yang buruk.

Pengembangan aplikasi permainan *arcade-shooter* dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Teknis dari penyelesaian masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Kesederhanaan alur permainan telah diatasi dengan penerapan *game* AI finite state machine.
2. Tampilan grafisnya dirubah menjadi berbasis *Sprite* dan *Animated Sprite.*
3. Audio pada permainan yang dulunya berbasis 8-bit diperbaharui dengan audio yang berbasis MIDI 8-*chanel.*
4. Variasi jenis musuhnya telah ditambah menjadi 3 jenis yaitu asteroid, UFO, dan *alien.*

5. Kontrol navigasi pesawat telah diperbaiki sehingga karakter pesawat kini mudah dikendalikan.

Dari hasil analisis, perancangan, implementasi dan pengujian terhadap aplikasi yang dikembangkan, didukung pula dari perbandingan data hasil kuesioner ketika studi pendahuluan dan pangujian beta, dapat disimpulkan bahwa aplikasi permainan ArkAId XIV dapat menumbuhkan kembali dan meningkatkan tingkat ketertarikan pengguna aplikasi permainan terhadap permainan ber-*genre arcade-shooter*. Adapun permasalahan yang ada pada permainan *arcade-shoter* konvensional telah berhasil diatasi dengan pengembangan aplikasi ini.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan implementasi yang telah dilakukan, disarankan pengembangan aplikasi lebih lanjut dapat dilakukan pada penggunaan *game* AI yang lebih kompleks dan penambahan variasi musuhnya lagi, sehingga diharapkan dapat diciptakan aplikasi permainan yang lebih meanarik lagi dari aplikasi yang dikembangkan ini.