

BAB VI

PENUTUP

Pada bab penutup ini akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapat selama pembuatan Tugas Akhir.

6.1. Kesimpulan

Setelah aplikasi Cakillz berhasil diimplementasikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah berhasil dibuat *game* berbasis Windows *desktop* sederhana namun cukup menantang dengan bantuan Unreal 4 sebagai *game engine*.
2. Secara keseluruhan *game* Cakillz merupakan *game* yang menarik untuk dimainkan terutama bila dimainkan secara bersama-sama.
3. Masih banyak kekurangan terutama kebutuhan perangkat lunak yang terlalu tinggi. Namun tidak menutup kemungkinan dibuat *game* dengan *platform* dan metode yang sama yang dapat menarik minat orang yang memainkannya.

6.2. Saran

Dari proses analisis, perancangan implementasi, hingga pengujian sistem pada pembuatan sistem pada pembuatan Tugas Akhir, penulis mendapat beberapa saran untuk membangun perangkat lunak ini menjadi lebih baik, yaitu:

1. Memperbaiki performa aplikasi pada perangkat keras yang lebih rendah spesifikasinya.
2. Membuat karakter dan lingkungan permainan lebih sesuai dengan tema yang ditentukan.
3. Membuat latar efek suara dan latar belakang menu yang lebih baik.
4. Memberikan tantangan yang lebih bervariasi sehingga lebih menarik lagi untuk dimainkan.

DAFTAR PUSTAKA

- 7 *Tops Desktop OS in Nov 15*. (2015, 11 17). Dipetik 11 17, 2015, dari StatCounter: <http://gs.statcounter.com/#desktop-os-ww-monthly-201511-201511-bar>
- Survival games on Steam*. (2015, 11 17). Dipetik 11 17, 2015, dari Steam: <http://store.steampowered.com/tag/en/Survival/#p=0&tab=NewReleases>
- Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture.*, 149-176.
- Hariyanto, B. (2007). *Sistem Operasi Edisi 3*. Bandung: Informatika.
- Horvath, S. (2012, 5 17). *The Imagination Engine: Why Next-Gen Videogames Will Rock Your World*. Dipetik 11 23, 2015, dari Wired: http://www.wired.com/2012/05/ff_unreal4/all/
- Lane, R. (2013, 7 5). *VIRTUAL SELECTION: THE RISE OF THE SURVIVAL GAME*. Dipetik 11 23, 2015, dari IGN: <http://www.ign.com/articles/2013/07/05/virtual-selection-the-rise-of-the-survival-game>
- Lazarides, T. (2015, 7 17). *'Don't Starve' Review - A Masterpiece of Horror, Humor, and Hunger*. Dipetik 11 23, 2015, dari Toucharcade: <http://toucharcade.com/2015/07/17/dont-starve-review/>
- Massey, W. (1983). Cross products of vectors in higher dimensional Euclidean spaces. *The American Mathematical Monthly*, 697–701.
- Mawarti, E. V. (2010). *Pembangunan Game Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Anak-Anak*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Mundt, B. (2015, 11 09). *Review: Fallout 4 is a megaton of fun*. Dipetik 11 23, 2015, dari wisn: <http://www.wisn.com/entertainment/review-fallout-4-is-a-megaton-of-fun/36338962>
- Nugroho, A. (2013). *Pembangunan Game Batik Pada Piranti Mobile*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Pedrina, P. (2011, 11 22). *Is SimCity 4 3D?* Diambil kembali dari Maxis: simcity.ea.com/about/inside_scoop/3d1.php

Steiner, B. (2013, 1 24). *How the Unreal Engine Became a Real Gaming Powerhouse*. Dipetik 11 23, 2015, dari Popular Mechanics: <http://www.popularmechanics.com/culture/gaming/a9178/how-the-unreal-engine-became-a-real-gaming-powerhouse-15625586/>

Widodo, F. P. (2014). *Pembangunan Game Balon Luncur Dengan Andenigne dan Eclipse Barbasis Android*. UAJY.

Wolf, M. (2007). *The Video Game Explosion*. Connecticut: Greenwood Press.

Wolf, M. (2012). *Encyclopedia of Video Games*. Connecticut: Greenwood Press.