

BAB VI

PENUTUP

Pada bab penutup ini akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan tugas akhir ini.

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game mobile online Creatures Adventure* telah berhasil dibangun.

6.2. Saran

Dari proses analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian *game* pada pembuatan tugas akhir, didapatkan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut untuk *game mobile online Creatures Adventure*, antara lain:

1. Membuat *user interface* yang lebih mudah dipahami.
2. Menambah efek dari serangan.
3. Menambahkan fitur percepat dan *skip fight*.
4. Menambahkan *tutorial* pada *game*.
5. Memperbanyak variasi *skill* dan *item* pada *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayangbekun, O., & Akinde, I. (2014). Development of a Real-Time Strategy Game. *Asian Journal of Computer and Information Systems (ISSN: 2321 – 5658)*, 78-89.
- Fauzi, M., Cahyana, R., & Tresnawati, D. (2013). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Karies untuk Anak Usia 6 - 8 Tahun. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 10(15).
- Genre Definitions*. (n.d.). Retrieved Maret 15, 2017, from [www.mobygames.com: http://www.mobygames.com/glossary/genres](http://www.mobygames.com/glossary/genres)
- Murtiwiati, & Lauren, G. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 12(2).
- Nugroho, A. (2013). Pembangunan Game Batik pada Piranti Mobile Android.
- Perdana, A. (2013). Pembangunan Aplikasi Game Cerdas Cermat Berbasis Android.
- Sahib, B., & Pradesh, H. (2014). A Framework for Web Based Student Record Management System using PHP. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, 3(8), 24-33.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of Play : Game Design Fundamentals. *The MIT Press*.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2005). Designing the User Interface. *Chapter 14.5: Information Visualization*, 580-603.
- Sridevi, S. (2014). International Journal of Computer Science and Information Technology Research. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research*, 2(2), 415-426.
- Waruwu, T. B. (2015). Pembangunan Game Gatotkaca Satria Pringandani Sebagai Sarana Pengenalan Budaya Indonesia.
- Welling, L., & Thomson, L. (2005). *PHP and MySQL Web Development*. Indianapolis: Sams Publishing.