

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

VI.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Pembangunan Aplikasi Game Battle Tank Multiplayer Menggunakan Teknologi Game Maker telah berhasil dibangun.
2. Aplikasi Game Battle Tank Multiplayer dengan menerapkan koneksi TCP/IP pada jangkauan *Local Area Network* telah diujicoba oleh 30 responden dimana mendapatkan hasil dengan 25.3% untuk penilaian sangat baik, 36.7% untuk penilaian baik, 27.7% untuk penilaian cukup dan 10.2% untuk penilaian kurang.

VI.2 Saran

Saran yang dapat diambil dari proses analisis sampai pada pembuatan tuas akhir ini adalah : Game ini diharapkan dapat dikembangkan dengan koneksi internet sehingga dapat dimainkan secara online dan menambahkan fitur-fitur game yang lebih kompleks sehingga suasana permainan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, Ian, 1996, *Multimedia Pc*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Elwin, 2010, *Pembangunan Aplikasi Mobile Game Memory Multiplayer Dengan Bluetooth*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Habgood, J.; Overmars, M. H., 2006, *The Game Maker's Apprentice: Game Development for Beginners*, APress
- Harsan, Alif, 2009, *Jago membuat Game Komputer*, Mediakita, Jakarta.
- Kusumawati, N., 2007, *Pembangunan Permainan "Bounce The Bar" DoublePlayer Menggunakan "Joystick "*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Listiono, M.R.E., 2010, *Pembangunan Game Balap Untuk Media Pembelajaran Dasar Multimedia*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Nathan, 2006, *Innovative Methods of Teaching Science and Engineering in Secondary Schools*, Overland High School, Cherry Creek School District Aurora, Colorado, USA
- Nugroho, B., 2006, *Pembangunan Permainan Pesawat Multiplayer Berbasis J2me Dengan Menggunakan Koneksi Bluetooth*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Putra, RM H.P., 2008, *Pengembangan 3d Game "LUFTWAFFE NAZI'S EXTRAORDINARY WINGS"*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Rasmussen, 2001, *Games and Information: An Introduction to game theory* (3rd ed.), Malden, MA: Blackwell.

___, Daphne Bavelier

<http://www.sharpbrains.com/blog/2010/04/20/gamingbettervision/> , diakses September 2010.

___, Dr Arthur F. Kramer

<http://www.sharpbrains.com/tags/art-kramer/> , diakses September 2010.

___, James Paul Gee

www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf, diakses September 2010.

___, Mark Griffiths

<http://m-alwi.com/manfaat-bermain-game.html>

___, Rpg Dragon Age,

<http://www.gamespot.com/pc/rpg/dragonage/review.html> , diakses September 2010.

___, Warcraft Game

<http://www.kotakgame.com/berita/detail.php?id=543> , diakses September 2010.