

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### V.1. Kesimpulan

Sebagai penutup pembahasan dalam penulisan tugas akhir, penulis mengambil kesimpulan-kesimpulan sekaligus memberikan saran kepada *user* (pemain) yang menggunakan atau memainkan permainan *game halma* ini.

Dengan adanya kesimpulan dan saran ini dapatlah diambil, suatu perbandingan yang akhirnya dapat memberikan perbaikan-perbaikan pada masa yang akan datang.

Adapun kesimpulan yang penulis peroleh adalah sebagai berikut :

1. Permainan *halma* ini tidak dapat dilakukan di dalam suatu sistem jaringan komputer.
2. Permainan *halma* ini dapat ditambahkan dalam pengembangannya seperti adanya tampilan *multiplayer*. Sehingga dapat dimainkan lebih dari 2 pemain sekaligus.
3. Permainan *halma* ini bersifat *user friendly*, sehingga mempermudah masyarakat umum menggunakan aplikasi *game* ini
4. Dasar dari permainan *halma* ini adalah pengembangan permainan konvensional menjadi perangkat lunak permainan yang terkomputerisasi.

## V.2. Saran-saran

Adapun saran-saran yang akan penulis usulkan untuk meningkatkan kinerja permainan *halma* tersebut adalah sebagai berikut :

1. Permainan *halma* ini dapat dikembangkan dengan *database history* sehingga dapat menghitung total langkah yang dibutuhkan pemain untuk mencapai sebuah kemenangan.
2. Perangkat lunak dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dengan menambah dukungan terhadap musik atau efek suara.
3. Perangkat lunak dapat dikembangkan dengan luas dengan menggunakan jaringan internet.