

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari perancangan aplikasi game *Crazy pong* yang dilakukan oleh penulis, yaitu sebagai berikut :

1. Teknologi *touch screen* dapat dimanfaatkan sebagai *control* utama dalam bermain *game* tersebut.
2. Perancangan *game* ini menggunakan konsep *client server*, dimana menggunakan dua perangkat *mobile android* , yang salah satunya akan menjadi *server* sedangkan yang lain menjadi *client*.
3. Dalam menjalankan aplikasi *game* ini menggunakan Pemanfaatan *bluetooth* agar dapat terhubung antara dua perangkat *android*.
4. Aplikasi *game* ini sangat sederhana dan mudah dimainkan bagi siapa saja.

V.2. Saran

Penulis memberikan saran -saran yang dianggap membantu dan berguna dimasa yang akan datang. Adapun saran-saran yang akan diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Jaringan koneksi internet diharapkan menjadi pengembang selanjutnya bagi pemabaca dan penulis sendiri, agar aplikasi ini tidak hanya bisa dijalankan dengan jaringan *bluetooth* saja.

2. *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh dua pemain diharapkan bagi pengembang dapat mengembangkan menjadi lebih dari 2 pemain bahkan membuatnya menjadi grup/ *team*
3. Diharapkan bagi pengembang dapat mengembangkan aplikasi ini dari segi suara agar permainan jadi lebih menarik.
4. Diharapkan dari perancangan aplikasi *game* ini dapat bermanfaat bagi yang menggunakan dan dapat digunakan dengan sebaik baiknya dalam berbagi hiburan yang dibutuhkan.