

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya dan setelah melakukan perancangan, implementasi dan pembahasan, maka penuli dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Program aplikasi permainan *Blaster Master* adalah sebuah program permainan menghilangkan kejenuhan.
2. Program aplikasi permainan *Blaster Master* merupakan permainan yang dirancang untuk *singleplayer*.
3. Program aplikasi permainan *Blaster Master* ini, semakin tinggi tingkat level semakin tinggi tingkat kesulitannya.
4. Aplikasi permainan *Blaster Master* memiliki text animasi dan sound sebagai pengiring program permainan *Blaster Master*.
5. Program aplikasi permainan *Blaster Master* dengan menggunakan perangkat lunak aplikasi bahasa pemrograman *Microsoft Visual Basic* 2008.

V.2. Saran

Dalam perancangan sistem masih banyak terdapat banyak kekurangan dan kelemahan sehingga masih perlunya pengembangan agar program menjadi lebih sempurna, untuk itu disarankan :

1. Program aplikasi permainan *Blaster Master* sebaiknya dibuat bersifat dinamis dan disesuaikan dengan pengembangan teknologi bahasa perograman terbaru.
2. Diharapkan pengembangan terhadap permainan *Blaster Master* dapat menyempurnakan tingkatan *level* permainan dan halang rintanganya.
3. Diharapkan tampilan *interface* lebih menarik dan 3 dimensi.
4. Diharapkan pengembangan permainan *Blaster Master* dapat dimainkan dengan sistem *multiplayer*.
5. Pengembangan permainan *Blaster Master* dapat disempurnakan dengan berbasis jaringan lokal atau berbasis *web*.