

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V. 1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari skripsi yang berjudul “*Perancangan Aplikasi Game PacMan Berbasis 3 Dimensi*” adalah sebagai berikut :

1. Sistem dibangun dengan alat bantu pengembangan menggunakan paket *software Visual Studio 2008 Professional Edition* sebagai *tools* pemrograman, dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual C++ 2008* dan library *GLUT OpenGL*.
2. Aplikasi *game* dibangun menggunakan teknik pemrograman 3 Dimensi dan didukung dengan animasi dan efek suara yang menarik sehingga lebih bersifat interaktif.
3. Perancangan aplikasi menggunakan UML sebagai pemodelan

V. 2. Saran

Adapun saran penulis untuk skripsi yang berjudul “*Perancangan Aplikasi Game PacMan Berbasis 3 Dimensi*” adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *game* yang dibangun belum bersifat *multi user*, karena hanya bisa dimainkan oleh 1 orang *user*. Oleh karena itu kedepannya, jika aplikasi ini ingin dikembangkan lebih lanjut maka fitur *multi user* diharapkan dapat disertakan kedalam aplikasi

2. Aplikasi yang dibuat masih bersifat *stand alone desktop application* belum menggunakan teknologi *socket*, sehingga belum dapat berjalan pada jaringan internet. Oleh karena itu kedepannya, jika aplikasi ini ingin dikembangkan lebih lanjut, maka fitur *network application* dengan memanfaatkan teknologi *socket* sudah disertakan, sehingga aplikasi dapat dijalankan melalui jaringan komputer.
3. Aplikasi yang dibuat belum bersifat *multiplatform*, sehingga hanya dapat dijalankan pada komputer/laptop berbasis dengan sistem operasi *Windows*, tidak bisa digunakan pada sistem operasi lain. Oleh karena itu kedepannya, jika aplikasi ini ingin dikembangkan lebih lanjut, diharapkan aplikasi sudah bersifat *multiplatform* sehingga dapat dijalankan dalam beberapa sistem operasi seperti *Linux*, *BSD*, *Mac OS*, *Solaris*, dan lain-lain.