

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembangunan Perangkat Lunak Permainan *Super Mario Bros* yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dari skripsi ini beserta saran untuk pengembangan berikutnya.

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. *Greenfoot* adalah perangkat lunak yang baik untuk membantu pembelajaran Bahasa *Java* dan untuk membangun perangkat lunak permainan.
2. Pengerjaan skripsi ini berhasil membuat Perangkat Lunak Permainan *Super Mario Bros*. Setiap fitur yang ada pada perangkat lunak permainan ini sudah berhasil dikerjakan dengan menggunakan Perangkat Lunak *Greenfoot*.
3. Perangkat lunak juga dapat menggunakan *file text* eksternal sebagai masukan untuk dapat membuat atau membaca peta.

6.2 Saran

Saran untuk pengembangan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Lunak Permainan *Super Mario Bros* ini dibangun hanya untuk perangkat keras komputer. Untuk pengembangan selanjutnya, perangkat lunak dapat dikembangkan untuk dapat dijalankan di perangkat keras lainnya, seperti telepon genggam.
2. *Level* yang ada pada Perangkat Lunak Permainan *Super Mario Bros* sekarang adalah empat. Untuk pengembangan selanjutnya, *level* dapat ditingkatkan lagi demikian juga dengan musuh - musuh yang lebih varian.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Rantala, T. (2013) Animation of a high-definition 2d fighting game character. Skripsi. Kajaani University of Applied Sciences, Finland.
- [2] Feldman, A. (2001) *Designing Arcade Computer Game Graphics*. Worldware, Texas.
- [3] Ku, D. (2015) Parallax scrolling: To scroll or not to scroll. Skripsi. Umeå University, Germany.
- [4] III, R. R. dan Ogden, S. (2005) *Game Design: Theory and Practice*, 2nd, illustrated edition. Wordware, California.
- [5] Esposito, N. (2005) A short and simple definition of what a videogame is. *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, **3**, 1–6.
- [6] Davison, A. (2005) *Killer Game Programming in Java*, 1st edition. O'Reilly Media, California.
- [7] Kölling, M. (2010) *Introduction to Programming with Greenfoot*. Pearson Higher Education, New Jersey.
- [8] Hennings, N. (2001) Mario mania. *A Case Study Of The Mario Culture*, **1**, 1–9.
- [9] Klawonn, F. (2008) *Introduction to Computer Graphics Using Java 2D and 3D*, 1 edition. Springer-Verlag London, London.
- [10] Hearn, D. D., Baker, P., dan Carithers, W. (2013) *Game Design: Theory and Practice*, 4th edition. Pearson Education Limited, California.
- [11] Rollings, A. dan Ernest, A. (2003) *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders, Indianapolis.
- [12] Hurme, J. (2016) Storytelling in video games. Thesis. TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, Finland.
- [13] Tillman, B. (2011) *Creative Character Design*, 1 edition. Focal Press imprint of Elsevier, Oxford.