

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan uraian dari implementasi serta pembahasan dari bab – bab sebelumnya maka pada game Perang Naga, yaitu:

1. Telah berhasil dibuat Game Perang Naga yang dapat menjadi sarana sebagai hiburan dan membantu menghilangkan rasa bosan.
2. Game Perang Naga ini terdapat level dan memiliki perbedaan musuh yang ditampilkan pada layar untuk setiap level dan memiliki perbedaan musuh yang harus ditembak untuk setiap level 1-10
3. User dapat menulis catatan recod untuk setiap level

## 5.2 Saran

Aplikasi yang dibuat masih jauh dari sempurna karena keterbatasan waktu serta kemampuan pengembangan, maka dari itu masih banyak yang bisa dikembangkan, diantaranya:

1. Memiliki kelemahan ketika waktu dijalankan dan akan menyebabkan memori pada *Netbeans* penuh, sehingga game mengalami eror karena Thread sudah digunakan untuk menjalankan musuh dan Thread hanya dapat mewakili satu unit eksekusi sekumpulan intruksi
2. Bisa digunakan dengan cara multi user .
3. Bisa membuat game ini diakses secara online.

Interface yang di gunakan dalam program ini masih sangat sederhana, di harapkan lanjutannya di buat dengan interface yang lebih menarik.

## Daftar Pustaka

- Andi Kusrianto. 2006. *Panduan Lengkap Memakai Corel Draw 12*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Andi Taru Nugroho. 2010. *Pemograman Game dengan Java da GTGE*. Yogyakarta: Andi.
- Anonim. Selamat datang di NetBeans  
[http://netbeans.org/index\\_id.html](http://netbeans.org/index_id.html). Diakses 01 Juli 2012
- Indrajani & Martin. 2007. *Pemrograman Berbasis Objek Dengan Bahasa Java*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- John Croucher. 2003. *Dragon War*". <http://www.planet-source-code.com/vb/scripts/ShowCode.asp?txtCodeId=3945&lngWId=2&txtForceRefresh=4320128554214144>. Diakses 28 Maret 2012.
- Munawar. 2005. *Pemodelan Visual dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Novrido Charibaldi. 2010. *Pemograman Java*. Yogyakarta: Pyramedia.
- Ulius Hermawan. 2004. *Analisa Desain & Pemrograman Berorientasi Obyek dengan UML dan Visual Basic.NET*. Yogyakarta: Andi.
- Widodo, Pudjo, Prabowo. 2011, *Menggunakan UML (Unified Modelling Language)*. Bandung : Informatika.