

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil pengembangan suatu rancangan program yang dibuat penulis mengenai game komputer buatan penulis dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Untuk menghasilkan game komputer dengan RPG Maker VX tidak sulit bila telah memahami fungsi fungsi dalam aplikasi dan memiliki kemampuan membaca dan membuat script/listing program.
- b. Software RPG Maker VX merupakan perangkat lunak yang dapat menampung kreatifitas, imajinasi dan inovasi dari pembuat game.
- c. Bahasa Pemrograman Ruby yang tertanam didalam Software RPG Maker VX memungkinkan untuk membuat/berkreasi lebih dari yang ditetapkan oleh sistem.
- d. Bila dikerjakan dengan serius dan memasukkan unsur estetika, grafis serta pola yang menarik, game hasil RPG Maker VX bisa dijadikan sesuatu yang bernilai jual.

2. Saran

Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas penggunaan waktu dan tenaga, maka pengembangan perangkat lunak game komputer sebaiknya menggunakan teknologi komputerisasi dengan spesifikasi dan peralatan penunjang yang memadai serta dikerjakan oleh beberapa orang yang memegang peran masing masing serta memiliki kemampuan dalam bidangnya.

DAFTAR PUSTAKA

Munawar. Pemodelan Visual dengan UML. Jakarta : Graha Ilmu, 2005

Desiani, anita, dan arhami, muhammad., 2005, *konsep kecerdasan buatan* ,
penerbit andi, yogyakarta

http://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker diakses pada 29 Desember 2012

<http://www.rpgmakerid.com/forum> diakses pada 6 Januari 2013

<http://www.kaskus.co.id/post/000000000000000700092579> diakses pada 6
Januari 2013

<http://forum.indowebster.com/archive/index.php/t-106737.html> diakses pada 6
januari 2012

<http://www.rpgmakervx.net/> diakses pada 13 Januari 2013

<http://www.neoseeker.com/forums/22121/> diakses pada 13 januari 2013

<http://www.rpgrevolution.com/forums/> diakses pada 19 Januari 2013

<http://id.scribd.com/doc/97276829/> diakses pada 19 Januari 2013