

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan perancangan pembuatan *game* The Monk Monkey dapat disimpulkan bahwa untuk merancang *game* “The Monk Monkey” ini dilakukan beberapa langkah yaitu Analisis, membuat latar belakang cerita, merincikan *game*, membuat *flowchart system* permainan, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam *Adobe Flash CS3*.

Pada waktu memuat *game* ini lebih memilih menggunakan *ActionScript 2* dibandingkan *ActionScript 3*, karena *ActionScript 3* bahasa pemrogramannya lebih disempurnakan dan tidak bisa buat *script* di *movie clip* atau papan tombol harus di *frame*.

#### 5.2 Saran

Untuk mengembangkan aplikasi *game* The Monk Monkey ini saran yang diberikan adalah :

Kekurangan :

1. Aplikasi *game* The Monk Monkey dapat dikembangkan secara *mobile* atau dapat dijalankan melalui sebuah perangkat *handphone* yang mendukung.
2. Ditambah level yang lebih menantang.

3. Animasi gerakan pada game masih kaku.
4. Belum adanya backsound di setiap halaman.

