

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan dibahas beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengujian pada laporan ini, serta beberapa saran yang dapat diberikan guna melanjutkan pokok permasalahan dalam pembuatan *game* ini.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. *Game* telah didukung oleh fitur *highscore* dimana para pemain akan memperbaiki rekor yang mereka ciptakan. Dengan memainkan *game* berulang – ulang maka keterampilan *gamer* juga akan meningkat.
2. *Game* dilengkapi dengan fitur *random* poin sehingga pemain akan penasaran dengan *highscore* yang mereka dapat karena jumlah bintang yang keluar tidak tentu sehingga mempengaruhi *score* yang di dapat.
3. *Game flash Missy Alive* menggunakan sistem navigasi yang ditunjukkan pada gambar 4.38 terkait pembuatan halaman help, sehingga orang dewasa ataupun anak – anak dapat memainkannya tanpa kesulitan.
4. *Game flash Missy Alive* ini dibuat semenarik mungkin dengan ditambahkan properti serta *background map* yang berbeda di setiap *levelnya*.

5.2 Saran

Beberapa saran untuk mengembangkan *game* ini agar dimasa mendatang *game* ini menjadi lebih sempurna :

1. *Game* ini menggunakan perangkat keras *keyboard* sebagai navigasi permainan yang tercantum pada halaman *Help* (Gambar 4.38), penulis mengharapkan di masa depan dapat didukung dengan *stick controller*.
2. Fitur nyawa pada *game Missy Alive* masih terdapat *error* dimana *item* hati untuk menambah nyawa tetap muncul ketika nyawa karakter masih penuh. Diharapkan dalam pengembangan ke depannya sistem nyawa dapat diperbaiki sehingga *game* lebih menarik.
3. Kendati sudah terdapat fitur *pause* pada *game Missy Alive* akan tetapi masih belum berjalan begitu baik pada *final level*. Diharapkan fitur *pause* dapat disempurnakan dalam pengembangan ke depan.
4. Untuk selanjutnya dapat dikembangkan dengan menggunakan *actionsript 3.0* untuk menyempurnakan fitur *pause* serta fitur – fitur *game* yang dapat berjalan lebih baik dengan menggunakan *actionsript 3.0*