

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan seluruh bab serta proses terakhir perancangan *game Animal Motion Stickers* menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada beberapa tahapan dalam membuat *game Animal Motion Stickers* diantaranya, *requirement* yaitu mencari kebutuhan dari keseluruhan system yang akan diaplikasikan ke dalam *software*, setelah apa yang dibutuhkan sudah lengkap maka, *analysis* dan *design*, tahap ini melengkapi data yang dibutuhkan untuk pengembangan dan perancangan system, kemudian *coding* dan *implementation and testing*, pada tahap ini dilakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada tahap *design*, dikembangkan menjadi program nyata serta dilakukan implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap *coding*, kemudian dilakukan *testing* untuk menguji kelayakan program apabila terjadi kesalahan.
2. Dalam pembuatan *game Animal Motion Stickers* terdapat unsur-unsur grafis, animasi dan *sound*.
3. Pembuatan *game* ini menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* mempermudah dalam penyusunan *resource* gambar dan pengkodean.

4. Pengembangan *game* ini berbasis system operasi Android yang sudah banyak digunakan dalam *smartphone*, memiliki 10 pertanyaan yang berbeda serta memiliki main menu: *play, how to play, quit*, dan tombol music (*on/off*).

## 5.2 Saran

Pembuatan *game Animal Motion Stickers* ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Saran untuk pengembangan aplikasi game animal motion stickers Indonesia ini agar lebih baik yaitu :

1. Pengembangan desain gambar, animasi dan materi agar game semakin menarik secara user interface.
2. Penambahan karakter-karakter dan item-item. Hal ini dilakukan agar gameplay game edukasi animal motion stickers interaktif.
3. Dipublish versi online. Hal ini dimaksudkan agar game edukasi animal motion stickers bisa semakin dikenal secara luas.