BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan untuk mengakhiri pembahasan "Analisis dan Pembuatan *Game* Jumping Monkey Dengan Adobe Flash CS3" ini maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Untuk memahami pembuatan *game* menggunakan Adobe Flash CS3 dan membangun aplikasi multimedia tentang perancangan *game* "Jumping Monkey", dilakukan beberapa langkah yaitu ide, rincian *game*, aturan permaianan, *input device*, dan perancangan antar muka.
2. *Game* "Jumping Monkey" dapat digunakan sebagai media sarana hiburan.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Untuk itu saran yang diberikan yaitu :

1. Untuk *game* "Jumping Monkey" ini hanya dapat dimainkan *single player*. Untuk kedepannya *game* ini dapat dimainkan *multiplayer* dalam satu komputer dan dapat dimainkan dengan joypad.
2. *Level* dalam *game* ini masih sangat terbatas, kedepannya pengembangan dapat menambahkan level yang lebih banyak dan variatif.

3. Aplikasi ini dapat dikembangkan dan diimplementasikan pada *mobile* atau *smartphone*.