

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi, dapat diambil kesimpulan pokok Perancangan *game* The Secret of Paradise Menggunakan Adobe Flash sebagai berikut :

1. Untuk merancang *game* "The Secret of Paradise" 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.
2. *Game* ini mampu memberikan tampilan permainan yang menarik, cara bermain yang mudah untuk dimainkan, dapat menginputkan nama, menampilkan nilai tertinggi dan *game* ini juga memberikan tambahan wawasan pengetahuan tentang seni dan budaya Indonesia.

5.2 Saran

Untuk mengembangkan aplikasi *game* The Secret of Paradise ini saran yang diberikan adalah :

1. Aplikasi *game* The Secret of Paradise dapat dikembangkan secara *mobile* atau dapat dijalankan melalui sebuah perangkat *handphone* yang mendukung.

2. Pada setiap level permainan dapat dikembangkan menjadi lebih variatif dan menambah tingkat tantangan dalam permainan.
3. Untuk permainan pilihan permainan dua atau *game 2* dapat ditambahkan batasan kesalahan dalam memilih objek sehingga dapat menambah tingkat tantangan dalam permainan.
4. Pada permainan dapat dikembangkan informasi objek, seperti nama tokoh wayang dan objek lain, sehingga dapat lebih menambah wawasan pemain.

