

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari desain, implementasi dan uji coba yang telah dilakukan maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Game berjudul Smash Nyamuk ini bertipe fun games yang dibangun dengan menggunakan Software Adobe Flash CS6 Professional dan *ActionScript 2.0*.
2. Berdasarkan analisis dan perancangan pembuatan game Smash Nyamuk ini dilakukan beberapa langkah yaitu:
  - a. Analisis,
  - b. Membuat latar belakang cerita,
  - c. Merincikan game,
  - d. Membuat flowchart system permainan, dan
  - e. Membuat perancangan antar muka.

## 5.2 Saran

Untuk menjadikan game ini menjadi lebih baik diperlukan beberapa perbaikan, saran yang dapat diberikan adalah:

1. Dalam pembuatan game diperlukan team sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain grafisnya, ada yang bertugas sebagai programernya dan pembagian tugas lainnya, sehingga game dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
2. Aplikasi *gamesmash* nyamuk dapat dikembangkan secara *mobile* atau dapat dijalankan melalui sebuah perangkat *handphone* yang mendukung.
3. Dalam permainan di berikan misi yang berbeda di setiap levelnya selain nilai berkurang dan bertambah juga diberikan tombol pause disetiap level permainan .
4. Permainan dalam aplikasi ini diharapkan dapat lebih bervariasi lagi macamnya agar user semakin termotivasi memainkannya.