

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari desain, implementasi dan uji coba yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa untuk merancang game Catch The Apple ini dilakukan beberapa langkah yaitu analisis dengan metode SWOT, membuat latar belakang cerita, merancang game, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS3.

#### **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. Game dalam aplikasi ini diharapkan dapat lebih bervariasi lagi bentuknya agar user semakin termotivasi memainkannya.
3. Game Catch The Apple ini dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware yang disarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik.

4. Untuk membuat sebuah game yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang baik, sedikit banyaknya pembuat game harus memahami logika pemrograman.

