

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka rumusan masalah yang telah ditentukan, yaitu **“Bagaimana membuat Game edukatif “Mewarnai Gambar” untuk mobile menggunakan software Adobe Flash CS5?”** sudah dapat dijawab. Melalui penelitian dan uji coba software secara langsung maka dapat disimpulkan hasil sebagai berikut:

1. Yang perlu dilakukan pada tahap awal pembuatan Game edukatif “Mewarnai Gambar” adalah dengan melakukan tinjauan umum untuk mendapatkan gambaran pasti tentang game “Mewarnai Gambar” yang akan dibuat dan mengetahui keseluruhan faktor pendukungnya, lalu menganalisis apa saja yang dibutuhkan dan harus dihindari dalam perancangan game yang nantinya juga dapat dipergunakan sebagai informasi untuk tahap pengembangan, kemudian mengerjakan pemodelan sistem sebagai acuan dalam tahap perancangannya. Setelah beberapa tahapan tersebut dipersiapkan dengan matang, barulah dapat dimulai proses pembuatan game dengan menggunakan software Adobe Flash CS5 sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

2. Dari hasil test yang dilakukan pada beberapa perangkat mobile yang mendukung fitur Flash Lite diantaranya Nokia E75, Nokia E63 dan Galaxy Tab, file Flash (.swf) hasil publish dari Adobe Flash CS5 dapat dijalankan pada perangkat mobile tersebut.
3. Sistem navigasi pada game edukatif “Mewarnai Gambar” seperti tombol pengaturan musik dan tombol lainnya dapat berfungsi dengan baik, keseluruhan movie clip pada game ini, seperti indikator dan background berjalan dengan baik. Penghitungan skor juga berjalan dengan baik.
4. Dari uji coba secara langsung, Adobe Flash CS5 dapat sangat membantu dalam pembuatan game edukatif “Mewarnai Gambar” yang merupakan game berbasis Flash Lite, karena pada Adobe Flash CS5 telah tersedia pengaturan untuk membuat game mobile berbasis Flash Lite.

5.2 Saran

Karena game edukatif “Mewarnai Gambar” dirancang menggunakan ActionScript 2.0 maka untuk saat ini belum bisa dijalankan pada perangkat mobile berbasis iOS dan Android dengan tipe processor selain ARMv8. Sementara untuk membuat file dengan format Adobe AIR yang dapat dijalankan pada segala tipe Android dan iOS dibutuhkan ActionScript 3.0, untuk itu kedepannya diharapkan para developer dapat mengembangkan game edukatif “Mewarnai gambar” dengan menggunakan ActionScript 3.0 agar dapat dideploy ke berbagai perangkat lainnya yang mendukung format Adobe AIR dan iOS.