

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam rangka mengakhiri pembahasan “Membuat Game *Shooting The Monsters* Menggunakan Adobe Flash CS4”, telah diambil kesimpulan-kesimpulan pokok mengenai permasalahan diatas adalah sebagai berikut:

1. Untuk membangun game *Shooting The Monsters* dilakukan beberapa langkah yaitu mendesain game, mengimplementasikannya ke dalam Adobe Flash, menguji game tersebut dan mengevaluasi jika ada kesalahan atau perubahan sehingga perlu dilakukan perbaikan dan perancangan ulang.
2. Dari hasil pengujian sistem aplikasi game ini memiliki kelebihan yaitu :
 - a. Perhitungan untuk bisa menyelesaikan perlevelnya tidak hanya pada banyaknya musuh yang tertembak. Juga adanya musuh utama (bos) yang harus dikalahkan dan terdapat batas score yg harus di capai.
 - b. Terbatasnya peluru, jadi pemain harus mengisi ulang dahulu (*reload*) agar bisa menembak kembali.

- c. Desain karakter monster yang berbeda di tiap levelnya. Jika ada penambahan level akan ada karakter baru yang tidak sama dengan level-level sebelumnya.

Tapi ada kelemahan yang terdapat pada game ini yaitu

- a. Pada desain background dan tingkat kesulitan setiap levelnya.
- b. Pergerakan karakter musuh (monster) yang bisa diingat karena tidak menggunakan sistem random pada pergerakannya.
- c. Game ini belum mampu melakukan penyimpanan score (*saving*). Jika permainan keluar (Exit) dan di buka kembali data highscore pada permainan sebelumnya akan hilang.

5.2 Saran

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa pembuatan laporan dan pembuatan game *Shooting The Monsters* ini masih banyak terdapat kekurangan, yang kiranya dapat dipertimbangkan oleh peneliti berikutnya antara lain :

1. Perkembangan game di dunia sangat pesat, maka perlu mengembangkan dan menambah ilmu tentang pembuatan game dengan Adobe Flash dan software-software penunjang lainnya untuk kedepannya bisa membuat game yang lebih rumit dan kompleks. Serta meningkatkan kreativitas dan imajinasi yang lebih tinggi yang akan sangat berguna untuk membuat game menjadi lebih menarik lagi.

2. Dengan adanya game ini diharapkan perkembangan game ber-*genre shooting* dapat ditingkatkan khususnya dengan menggunakan software Adobe Flash.
3. Harapan penyusun pada pembuatan game selanjutnya game dapat menyimpan nama pemain, score para pemain serta level yang dimainkannya.
4. Game ini dapat dikembangkan dengan menambahkan level, dan membuat sebuah akhir dari konflik misalnya setelah menjalani semua level, di akhir stage pemain akan melawan musuh besar yang merupakan bos dari bermacam-macam musuh kecil dan musuh utama atau musuh dapat melakukan serangan terhadap pemain.
5. Dalam melakukan penganalisaan sebuah sistem akan lebih baik menggunakan lebih dari satu analisis, dan analisis yang dilakukan dapat menyeluruh dan mendetail. Sehingga dari analisis yang dilakukan kita dapat membuat aplikasi game yang lebih baik lagi, lebih menarik lagi dan dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai sebelumnya.
6. Sebagai penutup dari laporan Skripsi ini, diharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua kalangan yang membutuhkannya.