

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari karya ilmiah analisis dan perancangan game Match the Label menggunakan flash ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Game Match the Label ini rata-rata disukai oleh masyarakat karena konten muatan yang dibawanya bermanfaat sebagai wawasan komputer selain dari itu adalah mengenai tampilan dari game ini sendiri.
2. Game Match the Label ini tidak memerlukan biaya perawatan yang sangat besar, cukup dengan melakukan salin aplikasi game dan source code untuk menghindari loss data dan kerusakan sistem.

#### 5.2 Saran

Saran yang dapat peneliti berikan adalah.

1. Game Match the Label merupakan game 2D berbasis desktop, ada baiknya dilakukan pengembangan game ini ke arah berbasis mobile dan 3D melihat perkembangan teknologi mobile semakin pesat dan maju dan game mobile semakin banyak diminati masyarakat.

2. Dilakukan pengembangan konten game dan memperbanyak level tingkatan dalam game.

