

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Dalam merancang "Game Kamarku" ini dilakukan beberapa langkah yaitu Menganalisis sistem dengan metode SWOT, membuat latar belakang cerita, merincikan game, membuat flowchart sistem permainan, dan perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS3.
2. Game ini dapat dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil kuisisioner dari beberapa user atau pemain, dapat disimpulkan bahwa game ini mudah digunakan karena terdapat penjelasan tentang cara bermain dalam game ini serta dijelaskan kegunaan dari tombol-tombol yang ada, design yang dibuat cukup menarik dengan penggunaan warna-warna dan gambar yang terdapat dalam game dan tidak terdapat error ketika dijalankan karena sebelumnya telah dilakukan beberapa tes untuk menguji aplikasi game tersebut.
3. Penggunaan Adobe Flash pada pembuatan game ini sangat membantu karena kita dapat membuat animasi yang interaktif dengan menggunakan Actionscript yang terdapat pada Adobe Flash.

## 5.2 Saran

Dalam proses dan pembuatan game ini, penulis menyadari bahwa sistem ini masih banyak memiliki kekurangan. Akan tetapi penulis juga berusaha untuk mengajukan beberapa pemikiran berupa saran yaitu :

1. Untuk sekarang game Kamarku ini hanya dapat dipergunakan pada satu komputer atau notebook saja dan belum bisa dijalankan melalui jaringan, harapannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas melalui jaringan internet.
2. Terdapat penambahan aset- aset baru berupa barang-barang yang dipergunakan dalam permainan ini dan penambahan level baru agar pemain tidak merasa bosan.

