

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi, dapat diambil kesimpulan pokok Perancangan *game Fast Delivery Chicken Express* Menggunakan Adobe Flash sebagai berikut :

1. Perancangan dalam aplikasi *game* ini antara lain :
 - a. Konsep (*concept*) :Menentukan tujuan dan deskripsi spesifikasi untuk mengetahui karakteristik *game* yang akan dibuat, audiens, image, audio, animasi, interaktif, waktu dan nilai.
 - b. Perancangan (*design*) : Membuat Flowchart ,storyboard, dan struktur navigasi.
 - c. Pengumpulan Bahan (*material Collecting*) : Mengumpulkan image dan audio sesuai yang diperlukan untuk membuat *game*.
 - d. Pembuatan (*assembly*) : Pembuatan *game* berdasarkan flowchart, storyboard, stuktur navigasi yang berasal dari tahap perancangan.
 - e. Pengujian (*Testing*) : Pengujian dilakukansetelah selesai tahap pembuatan untuk memastikan bahwa hasil aplikasi sesuai yang direncanakan.

2. Dengan game ini dapat memberikan hiburan kepada semua kalangan masyarakat dengan jenis permainan gamePuzzle.
3. Aplikasi game ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana dan menarik. Sehingga pemakai tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *game Fast Delivery Chicken Express*.
4. Aplikasi ini menarik dan mudah dimengerti karena terdapat unsur-unsur grafis, animasi dan sound.
5. Aplikasi game ini merupakan jenis game puzzle, sehingga dapat meningkatkan pola pikir dan daya ingat bagi pemain.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi *game* diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Untuk itu saran yang diberikan yaitu:

1. Pembuatan grafik dalam *game Fast Delivery Chicken Express* diharapkan dapat di buat secara 3D.
2. Perlu adanya penambahan level dalam *game Fast Delivery Chicken Express* agar pemain tidak mudah merasa bosan.