

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Untuk merancang *game* “Super Man” ini dilakukan beberapa langkah yaitu, membuat latar belakang cerita, merincikan hardware/software kebutuhan untuk pembuatan *game*, membuat flowchart system permainan, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS3.

Game “Super Man” ini dapat dimainkan oleh segala usia. Berdasarkan hasil kuisioner dari beberapa user, dapat disimpulkan bahwa *game* ini mudah digunakan, desain yang dibuat cukup menarik dan tidak terdapat error jika dijalankan.

#### 5.2 Saran

1. Untuk membuat *game* yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam team sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain grafisnya, ada yang bertugas sebagai programernya dan pembagian tugas lainnya, sehingga *game* dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
2. *Game* “Super Man” ini dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware yang disarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik.
3. Untuk sekarang *game* “Super Man” ini hanya dapat dipergunakan pada satu komputer atau notebook saja (belum dapat dijalankan melalui jaringan).

harapanya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.

4. Untuk membuat sebuah game yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang baik, sedikit banyaknya pembuat game harus memahami logika pemrograman.

