

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses-proses dalam pembuatan sebuah game yang dikerjakan, serta dari proses analisis, perancangan dan implementasi yang dilakukan sebelumnya, maka dapat mengambil kesimpulan didalamnya :

1. Untuk merancang game “Tembak-Tembakan Pertempuran di Surabaya” ini dilakukan beberapa langkah yaitu Analisis dengan metode SWOT, membuat latar belakang cerita, merincikan game, membuat flowchart system permainan, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke Adobe Flash CS4.
2. Game “Tembak-Tembakan Pertempuran di Surabaya” ini dapat dimainkan oleh anak-anak. Berdasarkan hasil pengujian dari beberapa user, dapat disimpulkan bahwa game ini mudah digunakan, desain yang dibuat cukup menarik dan tidak terdapat error jika dijalankan.

#### 5.2 Saran

Beberapa saran yang diberikan dalam menanggapi game yang telah dibuat sekaligus sebagai masukan pembuatan game kedepan adalah :

1. Animasi dan grafisnya dibuat lebih halus lagi sehingga keliatan lebih menarik.
2. Gambar, animasi perlu ditambah agar keliatan lebih menarik.