

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian penjelasan dan hasil proses pembuatan game “Beternak Ayam” menggunakan Adobe Flash CS3, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan aplikasi game ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS3 dan menggunakan pemrograman bahasa actionscrip 2.0, flash adalah suatu program yang cukup bagus dengan kelengkapan tool yang dimiliki menjadikan program pengolahan animasi ini dipilih.
2. Game memberikan alur cerita tentang beternak ayam, sehingga pemain mengerti maksud dan asik memainkannya.
3. Dengan pembuatan game ini dapat mengetahui bagaimana proses pembuatannya sehingga game ini merupakan salah satu implementasi dari pengembangan materi yang didapat saat mengikuti jam kuliah.
4. Game ini telah selesai dibuat dengan memasukan karakter Ayam, anak ayam dan telur dan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan game.
5. Dari pengujian game menggunakan metode *Black Box Testing*, seluruh fungsi dan kontrol game “Beternak Ayam” sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan.

5.2 Saran

Penulisan skripsi ini tentu terdapat banyak kekurangan yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada penelitian-penelitian berikutnya. Adapun saran yang perlu dipertimbangkan bagi pengembangan game “Beternak Ayam” adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat game sebaiknya dikerjakan sesuai dengan tahap-tahap pembuatan game dan jadwal kegiatan yang telah ditentukan, sehingga game dapat terselesaikan dengan baik dan mampu bersaing dengan produk game yang lain.
2. Untuk membuat game yang baik dan efektif sebaiknya dikerjakan dalam team sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas sebagai desainer grafis, ada juga yang bertugas sebagai programmer dan pembagian tugas lain, sehingga game dapat diselesaikan dalam waktu yang singkat dan efektif.
3. Perbanyak lagi level permainan agar lebih banyak tantangan yang harus ditempuh pemain.
4. Dalam segi grafik permainan dapat dibuat dalam bentuk 3D sehingga game lebih menarik.