

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari desain, implementasi dan uji coba yang telah dilakukan maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk merancang game “sXe Warrior” ini dilakukan beberapa langkah yaitu Analisis dengan metode SWOT, membuat latar belakang cerita, merancang game, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS3.
2. Game “sXe Warrior” ini dapat dimainkan oleh segala usia, dapat disimpulkan bahwa game ini mudah digunakan, desain yang dibuat cukup menarik, serta memiliki pesan moral bagi generasi muda.

5.2 Saran

Untuk menjadikan game ini menjadi lebih baik diperlukan beberapa perbaikan, saran yang dapat diberikan adalah :

1. Dalam pembuatan game diperlukan 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 "sXe Warrior" 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 "sXe Warrior" ini hanya dapat digunakan dengan 2 orang pemain, belum dapat digunakan melawan komputer. Kedepannya penulis berharap jika ada yang mengembangkan game ini, diharapkan dapat melawan komputer.
4. Untuk membuat sebuah game yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang baik, sedikit banyaknya pembuat game harus memahami logika pemrograman.

