

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan rangka mengakhiri pembahasan game "Super Ninja" ini, maka dapat diambil suatu kesimpulan yaitu :

1. Untuk merancang game "Super Ninja" 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 dalam Adobe Flash CS3.
2. Game "Super Ninja" ini dapat dimainkan oleh usia lebih dari 13 tahun. Berdasarkan hasil quisioner dari beberapa user, dapat disimpulkan bahwa game ini mudah digunakan, design yang dibuat cukup menarik dan tidak terdapat error jika dijalankan.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia diperlukan animasi yang baik, saran yang dapat diberikan adalah :

1. Untuk sekarang game "Super Ninja" ini hanya dapat dipergunakan pada satu komputer atau notebook saja (belum dapat dijalankan melalui

jaringan), haranya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.

