

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan evaluasi dari bab-bab sebelumnya sampai dengan pembuatan aplikasi program *Game The Ping-Pong Master* maka dapat diambil kesimpulan seperti berikut ini :

1. Software yang digunakan untuk membangun *game The Ping-Pong Master* adalah *Adobe Flash*, *action script*, *Adobe Photoshop cs4*. Dimana *Adobe photoshop* berperan penting dalam pengolahan gambar sedangkan pengolahan game menggunakan *Adobe Flash* dan terakhir untuk membuat game ini dapat berjalan sesuai perintah yang di butuhkan menggunakan *Action Script*. Pada dasarnya pembuatan game akan lebih muda jika perangkat lunak pengolah gambar itu sekaligus sebagai pengolah animasi, karena selain selain menghemat waktu juga meghemat pemakaian CPU dan Memory dalam penyimpanan data.
2. *Game The Ping-Pong Master* ini dapat dimainkan oleh segala usia. Berdasarkan hasil ujicoba dari beberapa user, dapat disimpulkan bahwa *game* ini mudah digunakan, desain yang sederhana dan tidak terdapat error jika dijalankan.
3. *game* yang dibuat digunakan sebagai sarana bermain, menghibur dan membantu *user* sebagai media belajar bagi pemain.

## 5.2. Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi *game* diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Setelah menyelesaikan skripsi ini, yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. *Game The Ping-Pong Master* pada saat ini hanya dapat dimainkan secara *Stand alone*. Untuk kedepan, harapanya *game* ini dapat dimainkan secara *multiplayer* dalam satu komputer maupun secara *online*.
2. *Game* dalam aplikasi ini diharapkan dapat lebih bervariasi lagi bentuknya agar user semakin termotivasi dan tidak mudah bosan dalam memainkannya.
3. Untuk membuat sebuah *game* yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang baik, sedikit banyaknya pembuat *game* harus memahami logika pemograman.