

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan perancangan pembuatan *game* Bermain Rocket Mania dapat disimpulkan bahwa untuk merancang *game* “Bermain Rocket Mania” ini dilakukan beberapa langkah yaitu:

3. Analisis data
4. Membuat latar belakang cerita
5. Merincikan *game*
6. Membuat flowchart system permainan, dan membuat perancangan antar muka.

Lalu hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS3.

Selanjutnya dilakukan pengujian yang dalam pembahasan ini penyusun menggunakan metode blackbox testing dan hasil yang didapat adalah tidak terdapat *error* pada eksekusi program, perintah yang diberikan dengan hasil yang didapatkan sudah sesuai rancangan.

Di dalam proses pengujian dilakukan pengetesan *game* pada perangkat mobile dalam hal ini menggunakan *platform* android 4.2 dan didapatkan hasil *game* dapat berjalan namun masih terdapat *error* pada kontrol *game*, namun dikarenakan batasan

perancangan *game* ini yang hanya ditujukan untuk perangkat desktop maka penyusun tidak melanjutkan pengujian sebab *error* yang berjalan pada *platform* android

5.2 Saran

Untuk mengembangkan aplikasi *game* Bermain Rocket Mania ini saran yang diberikan adalah :

1. Aplikasi *game* Bermain Rocket Mania dapat dikembangkan secara *mobile* atau dapat dijalankan melalui sebuah perangkat *handphone* yang mendukung.
2. Memberi tambahan *level*, jumlah roket dan tingkat kesulitan agar *game* dapat lebih mengasah ketelitian.

