

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, juga berdasarkan hasil dari rancangan dan hasil dari implementasi sistem, maka bisa diambil kesimpulan sebagai berikut:

Jono Adventure ini merupakan game santai yang bias dimainkan kapan pun dan dimana pun.

Jono Adventure mengambil tema Petualangan Harta Karun yang juga menjadi tujuan utama penulis untuk memberi referensi baru untuk para kreator game agar bias mengeksplor lagi kekayaan alam yang dimiliki Indonesia.

Penggunaan aplikasi game menggunakan Adobe Flash menepis anggapan kalau membuat game itu susah. Kelebihan Adobe Flash adalah kemudahan dalam membuat game dengan menggunakan script tanpa keharusan untuk ahli dalam menulis coding.

Dukungan multi platform sebuah keunggulan dari Flash. Membuat game berbasis Flash memudahkan untuk membuat game di banyak platform dan tetap dapat dimainkan walaupun menggunakan browser format HTML5.

## 5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan game dan developer di Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini masih terbatas untuk platform desktop dan browser. Karena aplikasi game saat ini sudah dapat dijalankan di platform mobile.
2. Rintangan yang ada di game "Jono Adventure" hanya terdapat 1 rintangan. Untuk itu masih dapat ditambahkan beberapa rintangan lagi.

