

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan uraian pada bab – bab sebelumnya sampai akhir pembuatan *Game* “Pemesanan Burger”. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* “Pemesanan Burger” adalah *game desktop* yang berbasis flash dengan *action script 2.0*, *game* ini dimainkan dengan mode *single player* dengan menggunakan *mouse* dimana *game* “Pemesanan Burger” memiliki 6 (enam) fitur utama yaitu *gameplay*, peringkat, bantuan, pilih level, penghargaan dan tentang.
2. Berdasarkan hasil pengujian fungsional pada *game* “Pemesanan Burger” menyatakan bahwa berjalan dengan baik dan sesuai harapan.
3. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 10 (sepuluh) orang yang memainkan *game* “Pemesanan Burger” menyatakan bahwa *game* ini memiliki tampilan yang bagus dan menarik, *game* ini juga bermanfaat karena terdapat pengetahuan tentang burger serta untuk keseluruhan sistem permainan *game* “Pemesanan Burger” pengguna sebagian besar merasa tertarik untuk memainkan *game* tersebut Serta *game* ini telah diuji diberbagai perangkat komputer.

5.2 Saran

Dengan adanya *game* “Pemesanan Burger” ini diharapkan masyarakat akan menyukainya, dan tidak hanya terhibur namun juga mendapatkan ilmu pengetahuan tentang burger. Adapun beberapa masukan yang ingin penulis sampaikan sebagai berikut:

1. Pengembangan visual dan suara bisa lebih baik lagi serta membuat versi *game online* “Pemesana Burger” agar *game* lebih menarik dan bersaing.
2. *Game* “Pemesanan Burger” dibuat untuk komputer dekstop, semoga dapat dikembangkan menjadi *game mobile* berbasis Android, IOS maupun Windows.
3. Untuk kedepannya pengembang *game* ini diharapkan memberikan tantangan yang lebih baru dan beragam.

