

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan tugas akhir ini, dapat diambil kesimpulan pokok Perancangan game yang berjudul PERANCANGAN GAME EDUKASI APOTEK HIDUP "APOTEK HERBAL JIGSAW PUZZEL" BERBASIS ANDROID menggunakan Adobe Flash CS 6 sebagai Berikut :

1. Perancangan dan pembuatan aplikasi game ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS6 dan menggunakan pemrograman bahasa action script 3.0, flash adalah suatu program yang cukup bagus dengan kelengkapan tool yang dimiliki menjadikan program pengolahan animasi ini dipilih.
2. Aplikasi game ini menggunakan tampilan tampilan menu dan tombol yang sederhana dan menarik. Sehingga user tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi "Apotek Herbal Jigsaw Puzzle Game"
3. Game ini telah selesai dibuat sesuai dengan rancangan game.
4. Dari pengujian game menggunakan metode Black Box Testing seluruh fungsi dan control game "Apotek Herbal Jigsaw Puzzle Game" ini sudah berjalan dengan baik sesuai rancangan.

5.2 Saran

Untuk mengembangkan aplikasi game “Apotek Herbal Jigsaw Puzzle Game” ini saran yang diberikan adalah :

1. Game “Apotek Herbal Jigsaw Puzzle Game” hanya dapat dimainkan secara single player, harapan kedepannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar dapat dipergunakan secara luas.
2. Pada setiap level permainan dapat dikembangkan menjadi lebih variatif dan menambah tantangan dalam permainan.

