

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan Tugas Akhir, dapat diambil kesimpulan pokok perancangan *game* “Memasukan Belut ke Dalam Botol” menggunakan Adobe Flash Sebagai Berikut :

1. Perancangan dan pembuatan aplikasi *game* ini dibangun menggunakan *Adobe Flash CS6* dan menggunakan pemrograman bahasa *actionscript 2.0*, 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 pemakai tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *game* “Memasukan Belut ke Dalam Botol”.
3. Game ini telah selesai dibuat sesuai dengan rancangan game.
4. Dari pengujian game menggunakan metode *Black Box Testing*, seluruh fungsi dan control game “Memasukan Belut ke Dalam Botol” sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan.

5.2 Saran

Untuk mengembangkan aplikasi *game* "Memasukan Belut ke Dalam Botol" ini saran yang diberikan adalah :

1. Aplikasi *game* "Memasukan Belut ke Dalam Botol" ini dapat dikembangkan secara *mobile* atau dapat dijalankan melalui sebuah perangkat *handphone* yang mendukung.
2. *Game* "Memasukan Belut ke Dalam Botol" hanya dapat dimainkan 2 orang saja, harapan ke depannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.
3. Pada setiap level permainan dapat dikembangkan menjadi lebih fariatif dan menambah tantangan dalam permainan.
4. *Game* "Memasukan Belut ke Dalam Botol" ini tidak menggunakan database semoga kedepannya dapat menggunakan database.