

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini akan dibahas beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pengujian pada penelitian ini, serta beberapa saran yang dapat diberikan guna melanjutkan pokok permasalahan dalam pembuatan game ini.

#### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Merancang *game* simulasi karakter berbasis *shockwave* menggunakan *ActionScript* dapat dilakukan dengan *software Adobe Flash CS6*.
2. Program *game* kubaSE dapat berjalan melalui *Desktop Windows*.
3. Program *serial generator* dapat berjalan melalui sistem operasi *Android*.
4. Dalam pembuatan aplikasi *game* simulasi kubaSE berbasis *Desktop Windows* dapat menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 1.0* dan *ActionScript 2.0*.
5. Dalam pembuatan aplikasi *serial generator* berbasis sistem operasi *Android* dapat menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 3.0*.
6. Dalam pembuatan *game* simulasi kubaSE, dilakukan beberapa tahapan proses diantaranya menentukan *genre game*, menentukan *tool*, merancang *gameplay*, *flowchart* dan *storyboard*, merancang grafis, menentukan suara, pembuatan dan *publishing*.
7. Aplikasi *game* ini dapat terhubung dengan algoritma pada aplikasi *serial generator* untuk menghentikan fungsi limitasi pada permainan (*Trial*).
8. Penggambaran dan *sketch* pada objek dan *aset game* dalam kasus skala resolusi melalui *software Adobe Flash CS6* tidak merusak kualitas citra.
9. Basis data yang digunakan untuk menyimpan data permainan pada *software Adobe Flash CS6* dapat menggunakan fitur *Macromedia* yaitu *Local Shared Object*.
10. Proses adaptasi konsol pada *game* dilakukan atas tahap penelaahan beberapa kode diantaranya *Keyboard event*, *Key Code* dan *Key ASCII* pada *ActionScript*.

## 5.2. Saran

Berikut beberapa saran untuk pengembangan *game* ini agar kedepannya *game* kubaSE menjadi lebih sempurna, diantaranya :

1. Diharapkan *game* ini dapat diterapkan melalui web *browser* secara daring dan memiliki fungsi *pre-loader* untuk menahan *game* dengan *progress bar* (loading data) terlebih dahulu sebelum dapat dijalankan agar *frame* dan proses pada permainan dapat ditampilkan secara maksimal.
2. Saat ini, *game* kubaSE hanya dapat menyimpan satu slot data permainan saja, diharapkan nantinya *game* ini memiliki fitur opsi slot penyimpanan data agar user dapat lebih leluasa dalam penggunaan permainan ini.
3. Saat ini, *game* kubaSE hanya bisa digunakan pada konsol Keyboard dan Numeric saja, diharapkan nantinya *game* ini dapat dioperasikan pada konsol *Joystick* agar *player* dapat lebih mudah untuk beradaptasi.
4. Diharapkan *game* kubaSE ini memiliki *backsound* dalam setiap area permainan sehingga permainan tidak tampak membosankan tanpa adanya ekspresi suara.
5. Diharapkan nantinya dalam aktivasi *game* ini dapat dilakukan dengan fitur *SMS Gateway* dengan memeriksa kondisi nama yang didaftarkan secara daring dan menentukan jumlah biaya yang harus dibayar beserta kode uniknya untuk menentukan konfirmasi yang tepat atas *request serial number* sehingga tidak harus menunggu admin menerima pesan dan mengkonfirmasi untuk mendapatkan *serial number* secara manual.
6. Diharapkan nantinya *player* mendapatkan tawaran berupa *share it to social media* untuk penyebaran dan promosi *game* kepada publik melalui *player* yang memainkannya dengan perolehan dan skor yang dimiliki masing-masing *player*.
7. Diharapkan nantinya *game* kubaSE dapat dijalankan pada sistem operasi Android.
8. Diharapkan nantinya grafis dan *user interface* pada setiap halaman yang ditampilkan dalam *game* tidak membingungkan *user*.