

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Dari hasil penjelasan dan uraian sampai pada akhir pembuatan *game* edukasi “Koruptor Defense” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. *Game* ini telah memenuhi tuntutan dari analisis kebutuhan sistem.
2. *Game* “Koruptor Defence” dapat dibuat menggunakan Adobe Flash Professional Cs6
3. Tahapan pembuatan *game* ini yang terdiri dari penentuan *genre/tipe*, penentuan *tool*, penentuan *gameplay*, perancangan grafis, perancangan *sound*, perancangan *timeline*, pembuatan *game* telah sesuai dengan teori menurut Andi Taru Nugroho NW dalam bukunya yang berjudul Cara mudah membuat *game* di Android pada tahun 2012.
4. *Game* ini berhasil di *compile* melalui Adobe Flash Professional Cs6 dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0 sehingga dapat berjalan dalam sistem operasi android pada *smartphone*.

1.2 Saran

Dengan adanya *game* ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran tentang pendidikan korupsi kepada masyarakat, dikarenakan *game* ini tidak hanya memberikan hiburan namun juga manfaat pendidikan anti korupsi tentang korupsi.

Dalam penelitian *game* ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu memberikan saran untuk penelitian selanjutnya :

1. Tema yang disediakan masih sedikit, baru tersedia tiga tema saja. Apabila tema diperbanyak maka akan menambah pendidikan atau ilmu tentang anti korupsi.
2. Akan lebih memicu rasa untuk berkompetisi apabila menggunakan sistem *scoring/point*.
3. Tema dalam game dikembangkan agar game saat dijalankan mengesankan dan tidak membosankan.

