

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

IV.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama membuat aplikasi *game* ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi *game angry cat* menggunakan *adobe air*.
2. Aplikasi *game angry cat* dirancang dengan menggunakan grafik 2 Dimensi.
3. Pemodelan perancangan aplikasi menggunakan *flowchart of document (FOD)*
4. Spesifikasi yang digunakan dalam permainan adalah musik, soundfx, karakter dan latar belakang parallax.
5. Permainan yang akan dirancang akan dibatasi sampai dengan level 3.
6. Aplikasi *game* berfungsi sebagai penerapan artifisial inteligensi pada permainan.
7. Menambah pengetahuan mengenai aplikasi *game* serta penggunaannya secara nyata (terapan).

IV.2. Saran

Sebagai aplikasi yang tidak dikerjakan dengan tim, penulis menyadari bahwa aplikasi ini memiliki banyak kekurangan, saran untuk pengembangan aplikasi pada waktu mendatang adalah:

1. Program aplikasi yang dibangun memiliki keterbatasan pemain dan level permainan yang menjadi penghambat untuk digunakan oleh pemain dalam jumlah lebih dari kapasitas, maka sebaiknya untuk pengembangan aplikasi

selanjutnya sistem jaringan dapat dikembangkan untuk penambahan jumlah pengguna aplikasi.

2. Sebaiknya untuk *performance game* memiliki kualitas *user firnedly* yang disajikan oleh sistem.