

## **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* iron man menggunakan *macromedia flash*.
2. Aplikasi yang dirancang *game iron man* dengan misi pemusnahan senjata nuklir.
3. Pemodelan perancangan aplikasi menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) 2.0.
4. Spesifikasi yang digunakan dalam permainan adalah musik, soundfx, karakter dan latar belakang parallax.
5. Aplikasi *game* berfungsi sebagai penerapan *artifisial intelijensi* pada permainan.
6. 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.

2. Sebaiknya untuk *performance game* memiliki kualitas *user friendly* yang disajikan oleh sistem.
3. Sebaiknya aplikasi menggunakan modul penggunaan permainan untuk mempermudah pengguna menggunakan aplikasi.
4. Pengembangan lebih lengkap lagi , seperti penambahan sound, desain yang lebih bagus. Untuk pengembangan sistem selanjutnya maka disarankan menggunakan level yang lebih menantang, seperti player mendapatkan rintangan dalam memainkan game tersebut dengan rocket yang lebih sering muncul.