

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan *Game Flying Pegasus* yang telah diselesaikan oleh penulis, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa poin yang tertera sebagai berikut:

1. Perancangan *Game Flying Pegasus* ini menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan bahasa pemrograman *action script*.
2. *Pegasus* merupakan hewan dari mitologi Yunani kuno yang digambarkan sebagai seekor kuda putih bersayap yang dapat terbang.
3. Aplikasi ini dibangun untuk menghibur para penggemar *game* dan melatih konsentrasi, juga untuk mengembangkan kembali *game PC 2 dimensi* kurang diminati pengguna.
4. *Game* ini mengimplementasikan algoritma *Linear Congruent Method (LCM)* dalam penulisan kode program, yang mana LCM merupakan metode pembangkitkan bilangan acak yang banyak digunakan dalam program komputer.

V.2. Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut maka penulis memberikan saran yang diharapkan sangat bermanfaat bagi pembaca, yaitu:

1. Dapat dilihat dari tampilan yang tersedia masih kurang menarik, bagi pengembang dapat memberikan tampilan yang lebih mendetail dan menarik, agar dapat membantu memberikan kepuasan bermain kepada pengguna.
2. Pembangunan aplikasi *game* ini masih sangat sederhana, sehingga masih banyak fitur *game* belum dapat dijumpai di dalam *game* ini, seperti halnya top skor. Penulis mengharapkan pengembang dapat menambahkan fitur top skor dalam *game ini* untuk menambah ketertarikan para pengguna game ini.
3. Game ini masih mempunyai level permainan yang terlalu sedikit, diharapkan pengembang dapat menambahkan level game dan fitur-fitur tambahan pada level game untuk lebih menyempurnakan game ini.