**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

* 1. **Kesimpulan**

Dari pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi game ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengetik secara tepat dan benar dengan menggunakan 10 jari.
2. Aplikasi game ini membuat pembelajaran semakin menarik digunakan karena menggunakan animasi yang *user friendly* serta suara yang membuat game lebih menarik.
3. Aplikasi game ini dapat digunakan sebagai ukuran seberapa tepat user mengetik dan kecepatan pengetikan rata-rata user
4. Aplikasi game ini menggunakan database sehingga memudahkan user untuk melihat nilai yang sudah di peroleh dengan tingkat kesulitan di masing-masing level yang telah dilalui
	1. **Saran**

Aplikasi game yang di bangun masih sangat sederhana, maka untuk perkembangan aplikasi selanjutnya disarankan :

Aplikasi game ini masih belum dapat dimainkan secara *multiplayer* atau lebih dari satu user , akan lebih baik game ini dapat dimainkan lebih dari satu user atau dapat dimainkan secara *multiplayer.* Selain itu perlu adanya penambahan perintah di dalam *keyboard* untuk berhenti sementara ketika game sudah dijalankan.

**Daftar Pustaka**

Agus Bahtiar, 2008, *PHP Script Most Wanted Kumpulan Script-Script PHP Yang Paling Dicari* , Andi , Yogyakarta.

Andi Pramono, Berkreasi Animasi Dengan Macromedia Flash MX Profesional 2004, Andi ,Yogyakarta.

Andreas Suciadi , 2003. *Menguasai Pembuatan Animasi Macromedia Flash MX*, Elex Media Komputindo, Jakarta.

Chandra , 2005 , *Membuat Sendiri Game Flash MX 2004* , Maxikom, Palembang.

Chandra , 2006, Action Script Flash MX 2004 untuk Profesional, Maxikom, Palembang.

Jayan , 2007, *64 TRIK Tersembunyi Flash* , Maxikom, Palemabang.

MADCOMS, 2008, *PHP & MySql untuk Pemula* , Andi , Yogyakarta.

Sumarni, 2009 , *Pembuatan Game Flash Space Fight*, Yogyakarta

Thabrani , 2004 , *Membuat Efek Khusus dengan Flash MX 2004* , Elex Media Komputindo, Jakarta.