

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan di setiap bab maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam tahapan analisis dan rancangan program menggunakan bantuan flowchart dapat membantu dan memudahkan saat implementasi ke coding programnya dan struktur program jadi lebih terstruktur.
2. Testing yang dilakukan berfungsi untuk mengetahui keberhasilan dari controlling pada *game* yang dibuat sehingga dapat diidentifikasi bug mana saja yang ada pada *game* tersebut.
3. Pembagian class dalam *game* ini dipisah-pisah berdasarkan fungsinya untuk mempermudah dalam pembuatan dan pembacaan kode program.
4. Berdasarkan hasil kuesioner yang pertanyaannya berkaitan dengan *game* ini, dapat disimpulkan bahwa *game* ini menghibur dan memberikan edukasi budaya khususnya *user* dengan range usia 9-20 tahun.

5.2 Saran

Setelah melalui rangkaian proses dalam penelitian dan pendesainan *game*, penulis mengharapkan saran untuk penyempurnaan dan pengembangan *game* pandawa-kurawa ini dimasa yang akan datang. Berikut adalah kumpulan saran-saran untuk pengembangan *game* ini lebih lanjut

1. Pengembangan *game* ini dapat dilakukan dengan membuat *game puzzle* dalam bentuk 3D.
2. Pengembangan *game* dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa *game*, misalnya menggabungkan *game* RPG(Role Playing Game) dan Adventure sehingga sebelum dalam tahap penyusunan puzzle ada latar cerita dalam *game* tersebut.

