

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Setelah proses perancangan game visual novel ini selesai dilakukan, didapatkan beberapa kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yang tertera pada bab 1. Kesimpulan yang didapat, antara lain:

1. Visual Novel yang dirancang adalah visual novel dengan genre sejarah. Genre yang hingga saat ini belum digunakan dalam game visual novel maupun.
2. Sistem operasi yang sesuai dengan game ini adalah system operasi Windows, Linux, dan MacOS.
3. Fitur yang dimasukkan dalam game ini adalah sejarah singkat Majapahit, biografi Raja Majapahit, dan candi peringgalan Majapahit.
4. Interaksi yang gamer lakukan tergantung dari mode yang dimainkan. Jika memainkan mode cerita Majapahit, maka gamer hanya akan mengikuti cerita tanpa bisa melakukan apa-apa. Namun, jika memilih mode temakan sang raja, maka gamer memiliki interaksi penuh dalam menentukan siapa raja yang akan ditemenkan.
5. Metode sistem pakar yang diterapkan dalam game ini adalah metode forward chaining.

6. Porsi system pakar dalam game ini hanyalah pada mode temukan sang raja, sedangkan porsi visual novel, ada pada mode cerita Majapahit.
7. Terdapat 3-level pertanyaan yang digunakan dalam proses pencarian, di mode temukan sang raja.
8. Informasi yang ditampilkan dalam game ini antara lain adalah garis besar cerita Majapahit, dan kejadian-kejadian yang terjadi saat raja-raja Majapahit memerintah.

### 5.2 Saran

Saran yang diberikan pada saat pengujian game visual novel ini, antara lain adalah:

1. Musik yang mengiringi game, alangkah baiknya jika diaransemen sendiri. Jadi tidak terganggu musik dari game atau film yang sudah populer.
2. Karakter Mei Xin, sebaiknya mendapat jatah yang lebih banyak dalam game. Seperti karakter Rakta, yang menjadi narator, dan karakter Gajah Mada, yang menjadi dalang dibalik kemajuan Majapahit. Seharusnya Mei Xin, sebagai istri Rakta juga lebih banyak ditampilkan.