

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, analisis, perancangan, pembuatan serta pengujian *game* yang telah dibuat dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. *Game* Ksatria Leonard dapat dirancang dengan baik dan berhasil dibangun lalu dapat dijalankan oleh pemain.
- b. *Game* Ksatria Leonard mendapatkan nilai 83,5% pada kuesioner yang berarti *game* dapat berjalan dengan baik dan *game* yang menggunakan metode *finite state machine* lebih baik dari pada tidak menggunakan metode tersebut.
- c. Penerapan metode *Finite State Machine* dengan cara menerapkan event transfer yang berbeda pada event map sehingga berhasil menjadikan reward *game* lebih dinamis.

5.2 Saran

Dalam *game* Ksatria Leonard masih terdapat banyak kekurangan. Kekurangan ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya untuk dikembangkan. Berikut beberapa saran yang bisa dikembangkan :

1. Membuat Tampilan UI lebih menarik lagi
2. Menambah fitur dari bangunan-bangunan dan NPC yang ada sehingga memperkaya nilai *rpg* dari sebuah *game* tersebut
3. Membuat *game* ini berjalan di Android, Mac OS atau OS lainnya
4. Membuat tingkatan level yang lebih sulit lagi.