

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dari uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan *game Key of Dungeon* dan dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi sebagai syarat kelulusan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pembuatan *game* ini dibangun menggunakan Sprite yang Opensource yang di sediakan oleh OpengameArt.com dan di olah dengan aplikasi *Game maker studio*. *Game maker Studio* merupakan aplikasi untuk membuat *game* desktop yang sangat handal dengan kelengkapan tools yang dimiliki menjadikan program pengolahan *game* ini dipilih.
2. Dalam membuat *game Key of Dungeon* agar interaktif maka disertai grafis dan animasi dengan warna yang beragam dan suara – suara yang mendampingi kegiatan interaktif.
3. *Game* ini menggunakan tampilan menu yang sederhana dan menarik. Sehingga user tidak akan mengalami kesulitan menggunakan aplikasi *game Key of Dungeon*.
4. Dari pengujian *game* menggunakan Black Box Testing, seluruh fungsi dan control *game “Key of Dungeon”* sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan.
5. Dalam penggunaan kecerdasan buatan pada *game key of Dungeon* menggunakan logika Forward chaining berjalan dengan baik sesuai yang di harapkan

5.2 Saran

Beberapa saran untuk mengembangkan *game Key of Dungeon* ini agar dimasa mendatang menjadi lebih sempurna dan bisa di populerkan pada masyarakat luas saran yang di berikan adalah :

1. *Game Key of Dungeon* ini dikembangkan agar dapat dijalankan pada system operasi android dan ios
2. *Game Key of Dungeon* hanya dapat dimainkan secara *single player*, harapan kedepannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan computer atau internet
3. Menambah level permainan dan jenis tempat atau musuh yang lebih menantang agar setiap misi yang dijalankan pada setiap level menjadi lebih fariatif dan menambah tingkat kesulitan dalam permainan.
4. Menggunakan kecerdasan buatan selain *forward chaining* agar lebih akurat dalam kecerdasan buatan yang digunakan.