BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada *game* lutung kasarung *the jumper* maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *game casual* yang di bangun menjadi menarik.
2. Sensor *accelerometer* dapat dimanfaatkan sebagai kontrol karakter untuk bermain *game*.
3. Aplikasi *game* Lutung Kasarung *The Jumper* dapat membantu pengguna untuk mengingat kembali tokoh cerita rakyat Lutung Kasarung.

5.2 Saran

Setelah melakukan implementasi dan pengujian, maka timbul beberapa saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut, yaitu sebagai berikut :

1. Menambah desain dan animasi konten yang lebih banyak lagi agar menjadi lebih menarik.
2. Menambah fitur level dan *artificial intelligence* sehingga game lebih menantang untuk dimainkan.