BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi game cepot dalam kejuaraan silat kerajaan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam game cepot kejuaraan silat kerajaan ini ingin membangun sebuah game 2D dengan latar budaya pagelaran wayang golek yang menarik.
2. Menerapkan *Artificial Intelligence* terhadap musuh dalam game yang menjadi lawan user.

5.2 SARAN

Adapun saran untuk pengembangan aplikasi ini agar lebih baik kedepannya yaitu :

1. Karakter musuh dalam game cepot untuk penerapan kecerdasannya akan lebih sulit lagi.
2. Tampilan game cepot untuk masa yang akan datang akan lebih menarik lagi sesuai dengan tema pagelaran wayang golek.