BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, perancangan sistem dan pengujian *Black box* dan *white box* pada *game* Destroyer Garuda ini, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa :

Penerapan algoritma Djikstra sebagai AI pada *game* agar musuh bisa mengejar *player* membuat Tingkat kesulitan *game* ini semakin bertambah dan menjadikan permainan menarik untuk dimainkan.

5.2. Saran

Saran-saran terhadap *game* Destroyer Garuda ini agar dapat dikembangkan lebih lanjut dan menjadi lebih baik kedepanya, yaitu :

1. Pengembangan *desain* gambar, agar *game* semakin menarik secara tampilan.
2. Alur cerita *game* dapat dikembangkan apalagi di tambah sehingga dapat memperbanyak *level game* yang semakin menantang.
3. Ditambahkan jurus-jurus dalam menyerang sehingga menjadi lebih menarik.
4. Konsep, *gameplay*, serta karakter perlu di kembangkan agar pemain lebih tertarik atas *game* ini.
5. Pengembangan *Artificial Intelligence*/AI agar lebih kompleks sehingga musuh menjadi lebih sulit dan membuat *game* lebih menantang.
6. Pengembangan *game* secara *online* agar *game* dapat dimainkan multiplayer.