BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem, dan implementasi serta pengujian yang berupa kuisioner, maka diperoleh kesimpulan.sebagai berikut:

1. Aplikasi permainan *area defense* yang dibangun adalah aplikasi permainan yang menarik untuk dimainkan kembali.
2. Perilaku musuh yang bisa mengejar *hero* membuat permainan menjadi lebih menantang.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan implementasi yang telah dilakukan, disarankan pengembangan aplikasi lebih lanjut, dengan aspek pengembangan yang lebih lanjut seperti berikut:

1. Pengembangan alur aplikasi permainan agar mudah untuk dimengerti.
2. Pengembangan tampilan aplikasi permainan secara keseluruhan.
3. Penambahan entitas lain seperti adanya penghalang dan lain sebagainya.

Dari saran yang ada sehingga diharapkan dapat diciptakan aplikasi permainan yang lebih menarik lagi dari aplikasi yang telah dibangun ini.