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. Musuh menjadi cerdas dengan mencari jalurnya sendiri untuk mengejar karakter utama.
2. Halangan-halangan pada aplikasi permainan *Crazy* Becak cukup tidak mudah untuk dilewati oleh pemain.
3. Dengan menjadikan becak sebagai karakter utama permainan, bisa membuat permainan *Crazy* becak lebih menarik untuk dimainkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kuesioner yang masih kurang dari skor yang diharapan maka Saran yang diperoleh sebagai berikut :

1. Aplikasi permainan *Crazy* becak ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut lagi, terutama dalam kecerdasan pada musuh sehingga pada tingkatan selanjutnya musuh yang muncul lebih cerdas lagi.

2. Pada halangan-halangan yang ada bisa ditambah lagi dengan halangan yang bergerak sehingga halangan bisa lebih variatif.