BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem, dan implementasi serta pengujian yang berupa kuisioner, bahwa aplikasi permainan *The Legend Of Cursed Amulet* cukup menarik untuk dimainkan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Permainan menjadi lebih menarik dengan prilaku NPC yang lebih aktif dan lebih agresif.
2. Tampilan lebih spesifik dan mudah dimengerti dalam penyampaian informasi penggunaan *Gameplay*-control.

5.2. Saran

Aplikasi permainan *The Legend Of Cursed Amulet* ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut lagi, agar lebih menarik terutama dalam kecerdasan pada musuh sehingga pada tingkatan selanjutnya musuh yang muncul lebih bervarisai.