BAB 5
KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian *game the tiger of prabu siliwangi* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan memainkan game in responden (masyarakat) mendapatkan informasi tentang sejarah Prabu Siliwangi dan harimaunya.
2. *Game the tiger of prabu siliwangi* ini dapat memberikan informasi kepada responden (masyarakat) sehingga mereka mengenal tokoh-tokoh kerajaan Padjadjaran.
3. Permainan yang disajikan pada *game the tiger of prabu siliwangi* ini dapat memberikan gambaran tentang sejarah Prabu Siliwangi beserta materi-materi yang ada di dalamnya (tokoh-tokoh dalam sejarah, budaya sunda, karakter para tokoh, dsb).

5.2 Saran

Sebagaimana penulis sampaikan dalam Bab I mengenai maksud dan tujuan yang ingin diperoleh, maka berdasarkan beberapa analisa dan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini, penulis memberikan saran-saran yang ditujukan kepada penulis dan peneliti pembuatan game berikutnya sebagai penyempurnaan dalam pembuatan game selanjutnya sebagai berikut :

1. Karena keterbatasan waktu penelitian yang penulis lakukan, maka disarankan untuk peneliti selanjutnya agar pembuatan game ini lebih sempurna, maka waktu penelitian ujicoba oleh responden agar lebih lama lagi termasuk variasi usianya.
2. Dibuat versi *online*, hal ini dimaksudkan agar *game the tiger of prabu siliwangi* bisa semakin dikenal secara luas.
3. Dapat di kontrol dengan *device joystick*.