BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

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

1. Sebagai media pembelajaran berupa *game* untuk menyampaikan pesan agar selalu waspada terhadap orang baru di rumah.
2. Sebagai media hiburan yang menarik untuk anak – anak .

5.2. Saran

Meski mendapakatkan penilaian baik dari hasil survey, namun penelitian ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu kepada peneliti selanjutnya, maupun kepada orang yang berkepentingan terhadap penilitian ini dapat diberikan saran agar permainan ini bisa dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Permainan *Save Baby Montstones* ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut lagi diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Kecerdasan dari karakter musuh bisa lebih ditingkatkan lagi dengan menambakan AI pada semua musuh. Pada permainan yang telah dibuat AI hanya disematkan pada karakter *boss* saja.
2. Jumlah stage bisa ditambah lagi pada permainan yang telah dikembangkan jumlah stage sebanyak tiga buah stage peneliti selanjutnya bisa menambah *stage* - *stage* baru.
3. Animasi pada karakter musuh bisa ditingkat lagi animasi merupakan salah satu faktor yang bisa membuat *game* lebih menarik lagi pada penelitian selanjutnya, animasi dari karakter musuh bisa ditambah lagi.
4. Jumlah karakter musuh bisa ditambah lagi supaya permainan lebih menarik dan lebih menantang.
5. Musik latar dari permainan bisa dibuat lebih autentik dan iconik.

6. Tampilan *game* agar lebih unik dan menarik.