BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian game RPG *Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro*, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Game RPG *Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro* ini dapat dijadikan sebagai media penyampai informasi.
2. Melalui game RPG *Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro*, orang tertarik mempelajari sejarah tentang Pangeran Diponegoro.
3. Game RPG *Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro* dapat digunakan untuk mengingat kembali sejarah Pangeran Diponegoro.

5.2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan game *Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro* adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan kepada desain grafis dan musik game yang lebih baik dan lebih menunjukkan suasana Indonesia pada zaman sejarah.
2. Dikarenakan game ini masih berupa *prototype*, maka dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut pada *game system* yang telah dibangun misalnya dengan membuat karakter pemain memiliki fitur yang lebih kompleks (dapat menggunakan *skill* atau memperbaharui perlengkapannya) atau dengan menambahkan fitur-fitur game RPG lainnya seperti *Quest* (misi sampingan) dan *Battle System* (sistem pertarungan) yang lebih menarik.