BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang dilakukan pada *game Petualangan Museum di Bandung* dapat diambil kesimpulan bahwa *game* ini :

1. Memberikan tampilan *game* yang menarik dan membantu meningkatkan pengetahuan tentang museum dan koleksi-koleksi benda yang ada di museum-museum di Bandung.
2. Tercapainya pergerakan NPC (*Non Playable Character*) dengan menggunakan Algoritma Greedy yang digunakan sebagai hambatan dan rintangan.

5.2 Saran

Game ini belum luput dari kesalahan dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu berikut adalah saran untuk pengembangan *game* ini agar lebih baik :

1. Menambahkan level dan misinya..
2. Menambahkan berbagai rintangan dan hambatan.
3. Menambahkan berbagai koleksi museum lainnya.
4. Menambahkan efek musik yang lain pada level.