BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari semua proses yang telah dilakukan dalam membangun aplikasi *game* Pertempuran Lima Hari Di Semarang ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadikan *game* sebagai media penyampaian informasi tentang cerita sejarah Pertempuran Lima Hari di Semarang.
2. Menjadikan *game* sebagai alternatif cara belajar peristiwa sejarah Pertempuran Lima Hari di Semarang.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang dapat dikemukakan agar menjadi bahan masukan dan pertimbangan adalah sebagai berikut:

1. Karakter atau NPC (*Non Playbel Character*) pada *game* ini perlu diperbaiki dari segi animasi dan grafisnya.
2. Pada *game* ini disarankan untuk menambah fitur *checkpoint* atau *save game* dan *load game*.
3. Pada *game* ini disaranakan untuk menambahkan fitur pertanyaan diakhir level yang dimainkan oleh pemain, tujuannya untuk mengukur apakah pemain telah paham akan materi yang diberikan pada *game* ini.
4. Pada *game* ini disarankan untuk menambahkan beberapa properti *game* yang menunjukan suasana kota Semarang yang sebenarnya.