BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang dilakukan pada *game* "Perjuangan si Pitung melawan Belanda" dapat diambil kesimpulan bahwa *game* ini dapat :

1. Membuat pengguna mengetahui atau mengenal kembali karakter si Pitung.
2. Membuat karakter si Pitung tetap ada di zaman digital ini.

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. Pengembangan desain gambar agar *game* semakin menarik secara tampilan.
2. Penambahan karakter dan item pada game. Hal ini bertujuan agar *gameplay* dari *game* dapat lebih interaktif.
3. Karakter musuh ditambah dan dengan kecerdasan buatan yang lebih beragam agar *game* lebih menarik lagi.