BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari semua proses yang telah dilakukan dalam membangun aplikasi *game* edukasi ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* Jaram Perlaya merupakan media alternatif pembelajaran yang menyampaikan tentang penanganan luka yang menarik dan menghibur.
2. *Game* Jaram Perlaya dapat dijadikan sebuah game yang memberikan informasi-informasi tentang penanganan luka pada tubuh.
3. Berdasarkan hasil analisis, algoritma *branch and bound* yang akan diterapkan pada *game* ditemukan ketidaksesuaian antara algoritma dengan NPC dan jika diterapkan pada sistem antrian akan mengurangi tingkat kesulitan *game.*

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 agar gameplay lebih menarik.
2. *Game* ini disarankan untuk bisa dijalankan secara *online* agar informasi yang terdapat pada *game* bisa tersampaikan ke masyarakat luas.
3. Menambahkan NPC saingan pada *game* yang sesuai dengan algoritma untuk menambahkan tingkat kesulitan di dalam game.