BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian pada *game* Permainan Tradisional Galah, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Membuat pemain mengetahui salah satu permainan tradisional Indonesia melalui sebuah *game* yang menarik.
2. Pergerakan musuh menjadi lebih dinamis dengan diterapkannya kecerdasan buatan sehingga musuh bisa menghalangi pemain mencapai garis akhir, serta tingkatan *level* pada permainan dan kemampuan musuh yang berbeda di setiap levelnya membuat permainan lebih menantang.

5.2 Saran

Berikut ini beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

1. Memperluas *gameplay* dan konten yang terdapat pada *game*.
2. Menambahkan variasi musuh dan karakter pemain agar lebih menarik.
3. *Game* bisa dikembangan ke arah *mobile*.