BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang dilakukan pada *game* Larilah Arjuna dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Fungsionalitas yang telah diuji pada game larilah arjuna berjalan dengan baik.
2. Game Larilah Arjuna dapat mengenalkan cerita wayang khususnya mengenai perang Baratayda dalam bentuk *game*.
3. Pemain dapat memahami jalan cerita perang Baratayuda dari game Larilah Arjuna, akan tetapi game ini belum dapat membuat pemain tertarik untuk mencari tahu lebih dalam tentang kisah wayang dan arjuna.
3. *Game*play menjadi menarik dan menantang karena game ini dapat membuat pemain untuk menyelesaikan dan memainkannya kembali.

5.2 Saran

Game ini belum luput dari kesalahan dan masih banyak kekurangan. Metode A* yang dipakai pada game Larilah Arjuna didapat dari Joe Hocking dimana Metode A* tersebut megasilkan *cyclomatic complexity* 12. Metode A* yang dipakai untuk pengembangan game ini agar menjadi lebih baik sebaiknya menghasilkan *cyclomatic complexity* kurang dari 10 atau dibagi menjadi bebrapa prosedur untuk memperkecil terjadinya kesalahan yang tidak disengaja terjadi.