BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan dikemukakan kesimpulan yang dapat diperoleh dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran untuk perbaikan dan pengembangan sistem yang akan datang.

5.1 Kesimpulan

Hasil yang didapat dari penelitian yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini serta mengacu pada tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan.

a. *Game* Rama dan Shinta ini dapat memperkenalkan kembali cerita sejarah Rama dan Shinta kepada anak-anak dan kalangan remaja.
b. *Game* Rama dan Shinta menyampaikan cerita sejarah Rama dan Shinta dengan interakhtif dan mudah dipahami secara cepat.

5.2 Saran

Berdasarkan semua hasil yang telah dicapai saat ini, g*ame* Rama dan Shinta mempunyai beberapa hal yang harus dikembangkan lebih lanjut, diantaranya yaitu:

a. Penambahan fitur video tentang Rama dan Shinta agar dapat menambah kemudahan dalam menyampaikan ceritanya.
b. Pengembangan pada karakter musuh pada *game* ditambah dengan kecerdasan buatan yang lebih beragam agar *game* lebih menarik lagi.