BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem, dan implementasi serta pengujian yang berupa pengujian *black box, white box* dan kuesioner, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan algoritma A* pada NPC pemburu berjalan dengan baik dan tidak ada kendala dalam menemukan atau mencari hewan endemik bekantan sebagai *player*.
2. *Game Endemic Indonesia Island* dapat menjadi alternatif sarana pengenalan hewan endemik Indonesia dan hiburan dengan merujuk kepada hasil kuesioner yang berkesimpulan bahwa *game Endemic Indoensia Island* bisa memberikan pengenalan dan pemahaman pengetahuan hewan endemik Indonesia sehingga pengguna yang membutuhkan pengenalan hewan endemik bisa terbantu dalam mengetahui fauna asli Indonesia khususnya hewan endemik pada pulau Sumatera, Jawa dan Kalimantan.

5.3 Saran

Pada *game Endemic Indonesia Island* masih terdapat kekurangan dalam hal pengenalan hewan endemik yaitu dari sisi tampilan gambar yang kurang jelas, pemahaman dalam penjelasan kurang lengkap dan masih sedikitnya hewan endemik yang dibahas dalam *game* ini.

Untuk pengembangan lebih lanjutnya *game* ini bisa diberikan lebih banyak jeni-jenis hewan endemik bukan hanya pada pulau Sumatera, Jawa dan Kalimantan saja melainkan pulau lainnya yang ada di Indonesia.