BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil evaluasi pengguna tiap responden didapat hasil sebanyak 82 orang (82% dari keseluruhan responden) memandang game Pusaka Raja sangat membantu dalam memperkenalkan senjata Tradisional Indonesia. Lalu sebanyak 18 orang (18% dari keseluruhan responden) memandang game Pusaka Raja membantu dalam memperkenalkan senjata Tradisional Indonesia. Sedangkan untuk intrepretasi skor total responden didapat skor total responden yang terletak antara skor 2000 (kuartil 3) dengan 2500 (maksimal), yang merupakan batas skor pada kategori sikap sangat positif, artinya bahwa secara keseluruhan responden memandang game Pusaka Raja sangat membantu dalam memperkenalkan senjata Tradisional Indonesia.

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian *game* Pusaka Raja dapat diambil kesimpulan bahwa game Pusaka Raja sangat membantu dalam memperkenalkan keragaman Senjata Tradisional Indonesia kepada masyarakat khususnya generasi muda.

5.2 Saran

Game Pusaka Raja masih banyak memiliki kerkurangan. Untuk itu, ada beberapa saran untuk mendukung pengembangan *game* ini :

1. Setiap *stage* mewakili satu provinsi.
2. Terdapat fitur *upgrade* senjata.
3. Karakter memiliki *level* yang akan meningkatkan kemampuan disetiap naik *level*.
4. Setiap senjata memiliki jurus yang berbeda.