

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pengujian dengan metode *blackbox* serta implementasi terhadap sistem, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *Finite State Machine* sebagai pengontrol alur pada game “*Battle of Bojongkokosan*” dapat berjalan dengan baik sesuai dengan keinginan serta rencana yang telah dibuat.

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pengingat bagi masyarakat tentang peristiwa pasca kemerdekaan sebagai media untuk menambah rasa nasionalisme serta patriotisme dalam bernegara.

5.2 Saran

Penelitian yang dibuat ini tentunya masih banyak kekurangan serta keterbatasan. Oleh karena itu penulis memberikan beberapa saran untuk bahan pengembangan di masa yang akan datang diantaranya :

1. Mengembangkan *game* ini dengan *engine game* yang lebih terbaru agar fitur di dalam *game* ini lebih banyak dan lebih menarik.
2. Mengembangkan aplikasi dengan menambah *artificial intelligence* dalam *Non Player Character* (NPC) maupun dalam alur cerita sehingga *game* akan lebih menarik dan lebih menantang.
3. Mengembangkan animasi pada *game* agar terlihat lebih menarik minat masyarakat.
4. Seiring dengan menjamurnya gawai pada masyarakat, diharapkan pengembangan *game* edukasi dan sejenisnya dapat terdistribusi secara massif.