# BAB V

# PENUTUP

## Kesimpulan

*Game* Path Finding Si Jaka ini memiliki genre *side scrolling* yang didalamnya terdapat edukasi yaitu memperkenalkan benda benda prasejarah. Konten edukasi ini mengenalkan benda benda prasejarah dengan cara menampilkan gambar beserta nama bendanya. Cara ini digunakan untuk menghasilkan *game* yang menarik. *Game* ini berhasil diimplementasikan pada jenis *smartphone* yang berbeda agar mengetahui apakah *game* tersebut dapat di jalankan atau tidak.

Algoritma A\* (A Star) merupakan salah satu algoritma yang menggunakan fungsi biaya. Algoritma A Star memeriksa kelayakan biaya yang diperlukan untuk mencapai suatu simpul dari sebuah simpul lain. Algoritma ini merupakan algoritma Best First Search yang menggabungkan Uniform Cost Search dan Greedy Best-First Search. Biaya yang diperhitungkan didapat dari biaya sebenarnya ditambah biaya perkiraan. Dalam notasi matematika dituliskan f(n) = g(n) + h(n). Dengan perhitungan biaya seperti ini, algoritma A\* adalah complete dan optimal.

Game SIJaka telah di uji cobakan di berbagai device android dan mempunyai keberhasilan sebesar 80% dan telah memenuhi harapan dari penulis. Sehingga penelitian ini dapat disempurnakan oleh penelitian yang lain dan semoga permainan SIJaka dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pada pendidikan sejarah. Amin.

## Saran

Dalam pembuatan *game* ini tentu masih banyak kekurangan yang masih perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan untuk menjadikan aplikasi ini semakin bagus dan diminati banyak orang. Oleh karena itu penulis menyarankan beberapa hal untuk bahan pengembangan selanjutnya, diantaranya:

1. Mengembangkan *game* ini agar memiliki tampilan yang lebih menarik lagi.
2. Adanya pengacakan penempatan benda prasejarah agar pemain tidak bosan jika memainkan *game* ini terus-menerus.
3. Adanya aksi tambahan berupa pemain dapat melakukan serangan kepada musuh dengan berbagai jenis serangan agar lebih bervariasi dan tidak membosankan.
4. Adanya tambahan tingkat kesulitan dalam permainan dan tambahan benda prasejarah untuk media pembelajarannya.
5. Adanya pengembangan *multiplatform* agar dapat dimainkan diberbagai sistem operasi *mobile* tidak hanya di android.