

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perancangan pengembangan *game* berbasis desktop berhasil dibuat, struktur data trie berhasil diimplementasikan pada *game* “*type or be hunted*” dan *game* “*type or be hunted*” lebih optimal setelah menggunakan struktur data *trie*.

5.2 Saran

Adapun saran untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut *game* “*Type Or Be Hunted*” agar menjadi lebih baik adalah sebagai berikut:

1. Menambah target musuh yang dapat diketik pada saat *game* objek musuh masuk ke dalam *box collider* dukun.
2. Menambah kecepatan musuh pada saat tingkat kesulitan pada tiap *level* meningkat.
3. Memperbanyak *level* dan rintangan pada *game*.
4. Pada *level* tertentu dijadikan pertarungan *boss* yang akan sulit di selesaikan.
5. Menambahkan animasi dukun menyerang musuh pada saat musuh dapat dikalahkan, serta membuat *prefab* bola api yang akan diarahkan ke musuh yang dikalahkan tersebut, dan menambahkan animasi musuh mati sebelum sebelum *game* objeknya di hancurkan.
6. Membuat tiap langkah dukun menjadi bersuara, dan menambahkan suara setiap musuh mulai mengejar dukun.
7. Menambahkan *game* objek yang berguna untuk memperkuat sang dukun dalam mengalahkan musuhnya.
8. Semakin *level* naik tempat akan semakin sempit.