

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan teori yang digunakan untuk pembuatan *game*, pengembangan *game* dan hasil pengetesan *game* yang telah dibuat, dapat disimpulkan bahwa :

1. *Game puzzle* untuk perangkat *mobile* Android sudah berhasil dikembangkan yang memberikan edukasi logika perpindahan barang dari *level 1* hingga *level 5*, logika menggunakan *looping* dari *level 6* hingga *level 10* dan logika *stack* serta kegunaannya di dalam *game* dari *level 11* hingga *level 23*.
2. *Game* yang telah dikembangkan telah melalui berbagai macam tes pada *scene MainMenu* dengan tingkat keberhasilan sebesar 100%.
3. *Game* yang telah dikembangkan telah melalui berbagai macam tes pada *scene LevelHandler* dengan tingkat keberhasilan sebesar 100%.
4. *Game* yang telah dikembangkan telah melalui berbagai macam tes untuk setiap 24 blok perintah yang tersedia di dalam *game* dengan tingkat keberhasilan sebesar 100%.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk perkembangan *game* yang telah dibuat lebih lanjut adalah sebagai berikut :

1. Menambahkan menu *Options* untuk mengubah kualitas gambar pada *game* dan untuk melakukan *reset game* agar pemain bisa memulai *game* dari *level* awal tanpa perlu menyelesaikan *level* terakhir atau meng-*install* ulang *game*.
2. Implementasi suara dan musik agar *game* terasa lebih menarik.
3. Menambahkan sebuah *mode game* dimana pemain bisa membuat *level* sendiri (*level editor*) di dalam *game* dan dapat memainkannya selayaknya *level* yang sudah ada di dalam *game* ini.

