

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan pembahasan sampai pada tahap implementasi dalam membangun suatu aplikasi game *Mysterious of Jungle* dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam penelitian ini telah dihasilkan bahwa *Game Mysterious of Jungle* yang dapat dimainkan pada ponsel berbasis android.
2. *Game Mysterious of Jungle* sebagai sarana untuk melatih kecerdasan.
3. *Game Mysterious of Jungle* sebagai sarana penyampaian informasi yang disampaikan langsung secara visual melalui *game*, selain pengguna (*user*) mendapatkan hiburan dengan bermain *game*, pengguna juga mendapatkan manfaat pengetahuan tentang kelangkaan jenis hewan yang dilindungi kelestarian kehidupannya.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan suatu *Game* atau aplikasi tentunya memiliki keterbatasan seperti halnya *Game Mysteriou of Jungle*. Agar aplikasi ini dapat lebih sempurna, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya sebagai berikut :

1. Pengembang dapat menggunakan sound dengan sound hasil buatan sendiri agar tidak terkendala hak cipta.
2. Pengembang dapat menambahkan fitur *New game* pada permainan agar pemain dapat memulai game dari awal kembali.
3. Pengembang dapat menambahkan fitur *Save* dan *Continue* agar permainan dapat di simpan dan dilanjutkan tanpa harus mengulang dari *level* awal.
4. Pengembang dapat menambahkan peningkatan *level* pada *game* ini, serta penambahan kerumitan menyusun puzzle dan karakter musuh agar permainan *game* lebih menarik dan menantang.
5. Pengembang dapat menambahkan fitur 3D pada *game* ini.
6. Pengembang dapat menambahkan fitur menu *reward* yang disertai *hightscore*.