

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi algoritma *Fisher-Yates Shuffle* dan pengujian yang dilakukan pada game "GAME SEJARAH INDONESIA" yaitu pengujian *black box* dan pengujian kuesioner. Penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi algoritma yang diterapkan pada game ini dapat berjalan dengan baik pada permainan kuis, urutan soal saat dijalankan akan diacak oleh algoritma *Fisher-Yates Shuffle* sehingga urutan soal akan selalu berbeda saat *user* memulai atau mengulang permainan kuis.
2. Pada pengujian *black box* menunjukkan bahwa fungsionalitas pada game "GAME EDUKASI SEJARAH INDONESIA" ini berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan sebelumnya.
3. Pada pengujian kuesioner dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner yang didalamnya terdapat 10 soal dan mendapatkan jumlah responden sebanyak 44 orang. Hasil analisa pada pengujian kuesioner menunjukkan presentase yang diperoleh sebanyak 88,2% atau mendapat kriteria "SANGAT SETUJU" sesuai skala likert, pada kelayakan game untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk pelajar dan umum.

5.2 Saran

Dalam pembuatan *game* masih banyak kekurangan yang masih perlu adanya perbaikan atau pengembangan agar *game* ini semakin banyak diminati. Oleh karena itu, penulis menyarankan untuk bahan pengembangan kedepannya, yaitu:

1. Pengembangan pada permainan kuis dan puzzle, yaitu penambahan mode online 1 vs 1 agar pengguna dapat bertanding bermain secara online dan kompetitif.
2. Pengembangan animasi yang lebih menarik dan variatif.
3. Pengembangan tampilan halaman yang lebih menarik.
4. Penambahan fitur ranking secara online untuk menampilkan skor tertinggi dari para pemain online.

