

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah selesai melakukan pengembangan game Ular Tangga ini berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil.

1. Pembuatan *game* Ular Tangga di mulai dari *Game Design Document* kemudian dilanjutkan tahap analisis SWOT. Perancangan *game* ini menggunakan *flowchart*. Implementasi menggunakan bahasa pemrograman Java.
2. *Game* ini terdapat fitur Edukasi, berupa *pop up* yang berisi ilmu pengetahuan dan bertujuan sebagai media pembelajaran buat anak-anak.
3. Dari hasil analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi pada platform *Android* sangat mudah dilakukan. Mudah dalam hal mendapatkan alat pengembangan dan mempublikasikan aplikasi yang telah dibuat.
4. Dari awal perancangan sampai ke tahap implementasi, *game* ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan.
5. Berdasarkan pengujian, *game* Ular Tangga ini sesuai dengan perancangan aplikasi dan tidak ada error yang terdeteksi.

#### 5.2 Saran

Mengingat tidak ada yang sempurna di dunia ini, disadari sepenuhnya skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga kritik dan saran dari pembaca

sangat diharapkan. Kiranya skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangan dapat diterima serta memberi manfaat yang sebesar-besarnya bagi para pembaca.

Game ini masih memiliki potensi pengembangan lebih lanjut. Berikut adalah kumpulan saran-saran untuk pengembangan game ini lebih lanjut.

1. Pengembangan *game* ini dapat dilakukan dengan menambahkan fitur *Multiplayer* dengan perantara *Bluetooth*.
2. Terdapat fitur *auto update*, untuk *update* sisi edukasi agar lebih banyak dan bervariasi.
3. Penambahan karakter dan map yang lebih banyak lagi.

