

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian implementasi *data asset puzzlemaker*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembuatan *puzzle* dengan *data asset puzzlemaker* berhasil dilakukan,
2. Berdasarkan hasil pengujian alpha dengan metode *blackbox*, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* pada *game* Suwung sudah dapat berjalan dengan baik tanpa adanya *error* atau *bug*,
3. Berdasarkan hasil pengujian beta terhadap pemain, dengan skala Likert didapatkan persentase 90,7%. Dengan begitu *puzzle* pada *game* Suwung menunjukkan bahwa evaluasi pengguna sangat baik.

5.2 Saran

Apabila nantinya akan dilakukan penelitian lebih lanjut, *puzzle* pada *game* ini dapat dikembangkan menjadi :

1. Terdapat fitur salah yang akan memberikan hukuman kepada pemain seperti poin darah pemain berkurang secara berkala,
2. Terdapat fitur waktu yang memaksa pemain menyelesaikan *puzzle* dalam waktu tertentu.
3. Lebih memanfaatkan seluruh *data asset* yang ada didalam *puzzlemaker*.