

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di bab-bab sebelumnya dengan judul Analisis dan Pembuatan Game Teka-Teki Silang Berbasis Android serta selesainya pembuatan skripsi ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Game teka-teki silang berbasis android yang dibuat penulis dapat memenuhi semua kebutuhan fungsional yang direncanakan sebelumnya.
2. Hasil pengujian blackbox testing menunjukkan bahwa semua tombol dalam game dapat berfungsi dengan baik.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka terdapat hal-hal berupa saran dan masukan yang dapat dijadikan pertimbangan oleh penulis guna mengembangkan aplikasi ini lebih baik ke depannya, adapun saran tersebut antara lain :

1. Aksi atau *event* yang dapat ditangani oleh *interface* game masih sangat terbatas, sebagai contoh ketika pemain ingin menginputkan jawaban maka pemain harus mengetik keseluruhan jawaban meskipun ada bagian huruf jawaban tersebut yang telah terbuka pada kotak yang lain. Hal ini akan sedikit membuang waktu jikalau pemain hanya tinggal menjawab 1 karakter huruf pada kotak yang tersedia.

2. Pertanyaan dan jawaban yang dibuat pada game ini masih statis sehingga pemain dapat menghafal jawaban dan menuliskannya kembali. Hal ini tentu mengurangi keseruan permainan.
3. Game belum terhubung dengan layanan *google play games* pada android sehingga skor yang muncul hanya bisa dilihat di satu device.
4. Peneliti berharap untuk dapat mengembangkan game ini dengan memberikan fitur bantuan dalam game ataupun memakai layanan *google play games* agar pemain dapat terhubung satu sama lain.

