

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan rangka mengakhiri pembahasan game “Mari Belajar Sandi Pramuka” ini maka dapat diambil suatu kesimpulan yaitu:

1. Untuk merancang game “Mari Belajar Sandi Pramuka” ini dilakukan beberapa langkah yaitu membuat latar belakang, merincikan game, membuat UML permainan, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam App Inventor.
2. Game “Mari Belajar Sandi Pramuka” ini memiliki 2 menu sandi yaitu sandi angka dan sandi huruf yang berisikan soal pilihan ganda dan soal essay.
3. Untuk membuat sebuah game baik yang diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang baik, sedikit banyaknya pembuat game harus memahami game play yang akan dibuat dan diimplementasikan pada game

#### 5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan sistem ini lebih lanjut adalah:

1. Perlunya melakukan penyempurnaan pada desain, penambahan unsur multimedia lainnya seperti image dan animasi agar aplikasi menjadi lebih kompleks, sehingga tampilan akan tampak lebih menarik.

2. Aplikasi ini juga dapat dikembangkan dari sub menu sandi dibuat lebih banyak pilihan dan lebih menarik sehingga membuat para pengguna merasa lebih tertantang dari game tersebut
3. Untuk pengembangannya aplikasi tidak hanya bisa dijalankan di handphone namun bisa di perangkat lain seperti desktop, tablet dan ipad.

