

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis dengan judul Pembahasan Pemrograman Puzzle Interaksi Pada Game The Lost Child dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi teknik dilakukan dengan tahap brief produksi, analisa kebutuhan, analisa aspek produksi, produksi pasca produksi dan evaluasi.
2. Sistem *gameplay* yang dirancang, seperti *puzzle*, telah berhasil diimplementasikan dan diuji menggunakan metode pengujian fungsional.
3. Dari hasil evaluasi kegiatan didapat didapatkan persentase 78.7% yang berarti tergolong baik.
4. Hasil menunjukan bahwa sistem *puzzle* interaktif mampu merespon input pemain dengan baik.

4.2 Saran

Dari hasil penelitian penulis memberikan saran kepada peneliti berikutnya untuk dapat mengembangkan hasil penelitian ini menjadi lebih baik. Adapun saran dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Sistem *puzzle* interaktif dapat di kembangkan dengan menambahkan variasi *puzzle* yang lebih kompleks.
2. Logika pemrograman dan performa sistem *puzzle* dapat di lakukan untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pemain.
3. *Game* ini bisa menambah semacam *Sound Effect* ketika *puzzle* berhasil di selesaikan agar membuat *game* ini tidak terasa kosong.