

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari pembuatan permainan Labirin adalah sebagai berikut.

1. Permainan labirin terdiri dari 3 level yang memiliki kesulitan yang berbeda-beda sehingga disetiap levelnya pemain merasa tertantang dengan arena permainannya.
2. Sensor accelerometer dapat dimanfaatkan untuk menggerakkan bola menggunakan 2 sumbu yaitu sumbu x dan sumbu y.
3. Dalam permainan labirin terdapat rintangan berupa dinding, dan lubang jebakan, terdapat penilaian berupa lama waktu untuk mencapai lubang akhir dan perbandingan skor terbaik dengan permainan sebelumnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari aplikasi ini, maka saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut adalah sebagai berikut.

1. Permainan labirin ini bisa dikembangkan menjadi *game* 3D dan menambah level dengan arena yang lebih bervariasi lagi.
2. Perlunya penambahan *time* untuk menyatakan *game over*, *time* pada permainan ini tidak dapat berhenti sebelum *user success*.
3. Selain nilai dan nilai terbaik pada saat muncul tampilan *level cleared* perlu adanya informasi level terakhir agar informasi lebih kompleks.
4. Diharapkan untuk kedepannya, permainan ini dapat menggunakan kecerdasan buatan untuk mendeteksi jarak terdekat untuk masuk ke lubang akhir.