

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil implementasi sistem yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Metode *Fisher-Yates Shuffle* bisa digunakan bersamaan dengan *library LibGDX*.
2. Pembuatan peta level pada permainan Dorong Kotak tidak memerlukan banyak *file* atau berkas untuk pembuatan peta level karena peta level selalu teracak ketika aplikasi permainan dibuka oleh pemain.
3. Hasil pengacakan dari metode *Fisher-Yates Shuffle* kemungkinan terdapat pengacakan yang sama kecil.

5.2 Saran

Karena dalam hasil uji coba pada program masih belum dapat menangani kotak atau lubang yang bertumpuk pada dinding dan labirin, maka untuk penelitian selanjutnya dapat dibuat fungsi untuk mengecek posisi antara kotak dan lubang dengan dinding dan labirin.

Untuk pengembangan selanjutnya layar dunia permainan

Dorong Kotak pada peta level dapat menyesuaikan tinggi dan lebar dari *device* yang menjalankan aplikasi permainan Dorong Kotak.