

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI ALGORITMA *DIJKSTRA* PADA *GAME ADVENTURE* AKSARA SUNDA BERBASIS ANDROID”, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Game Adventure* Aksara Sunda dapat memberikan edukasi terhadap pengguna atau *player* tentang Aksara Sunda sebagaimana hasil UAT terhadap siswa kelas V SDN 3 AWIRARANGAN sebesar 87,36%.
2. Algoritma *Dijkstra* berhasil diterapkan pada sistem game untuk menemukan rute terpendek antara player dan huruf aksara sunda yang harus dikumpulkan. Keberhasilan implementasi ini dibuktikan melalui pengujian *Blak Box*, yang memastikan bahwa fungsionalitas navigasi bekerja sesuai scenario pengguna, serta melalui pengujian *White Box*, yang menunjukkan bahwa semua jalur logika program telah diuji dan tidak ditemukan kesalahan pada struktur algoritmanya. Dengan demikian, algoritma ini mampu menjalankan perannya dalam membantu pemain menyelesaikan misi secara efisien dalam permainan.

5.2 Saran

Dari Hasil penelitian yang telah dijalankan mengindikasikan bahwa masih ada hal-hal yang memerlukan pengembangan dan perbaikan lebih lanjut agar *game adventure* ini bisa bermanfaat dan berfungsi lebih maksimal. Adapun

saran dari penulis yang dapat dilakukan berdasarkan hasil penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Jumlah *Stage* bisa ditambahkan menjadi 10 *stage* agar huruf sunda bisa dikeluarkan semua atau ditampilkan semua
2. Tambahkan NPC pada *game* agar *game* menjadi lebih menantang dan menarik.
3. Dibuat limit penggunaan bantuan agar *player* bisa lebih berfikir untuk menyelesaikan *stage*.

Inilah saran yang peneliti ajukan. Semoga saran ini dapat menjadi masukan yang berguna bagi peneliti dan pengembang di masa depan.