

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

1. Rancang bangun permainan puzzle bertema budaya Indonesia berbasis Android dengan metode *rapid application development* (RAD) berhasil dirancang dan dibangun.
2. Fitur penyelesaian puzzle secara otomatis dengan algoritma *breadth first search* (BFS) berhasil dikembangkan dan diterapkan pada permainan puzzle bertema budaya Indonesia.
3. Berdasarkan kuesioner yang disusun untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap permainan yang telah dibangun, didapatkan tingkat penerimaan pengguna sebesar 85,0625% untuk *perceive usefulness*, 92% untuk *perceive ease of use*, 91,125% untuk *perceive ease of learning*, dan 79,9% untuk *perceive satisfaction*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya adalah mengubah *user interface* aplikasi menjadi lebih menarik bagi anak-anak dengan membuatnya lebih interaktif, memiliki animasi saat transisi antar halaman, menggunakan jenis teks yang lebih menarik, dan tidak kaku.