

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, rancang bangun *game* pembelajaran logika pemrograman menggunakan algoritma Fisher-Yates berhasil dilakukan. *Game* pembelajaran logika pemrograman menggunakan algoritma Fisher-Yates yang berjudul Logic Force ini berhasil melewati semua *test* fungsi menggunakan metode *black box*. Selain itu, algoritma Fisher-Yates yang berhasil mengacak *input* yang dibuktikan dengan percobaan *debug* pada *unity*. Logic Force mendapatkan predikat sangat baik pada pengujian menggunakan *USE questionnaire* dengan skor 81.325%.

5.2 Saran

Dari penelitian rancang bangun *game* pembelajaran logika pemrograman menggunakan algoritma Fisher-Yates, berikut merupakan saran yang diberikan:

- Menambahkan warna pada UI agar tidak terlalu monoton. UI pada *game* Logic Force sekarang masih memiliki warna mayoritas hitam, putih, dan abu-abu. Ke depannya, pewarnaan seperti teks, latar belakang, atau tombol dapat diberi lebih banyak warna tanpa mengubah tema dari *game*.
- Untuk ke depannya, tutorial bisa diintergrasikan langsung di *game* untuk memudahkan adaptasi pemain terhadap *game*. Sekarang, pemain harus membuka halaman *tutorial* dan membaca *tutorial* dari *game* secara manual yang dapat mempersulit pemain yang baru bermain.
- Ke depannya, tambahkan visual yang lebih interaktif seperti gambar yang dapat mendukung *game* supaya pemain dapat lebih mengerti akan alur dari *game*. Penambahan visual ini dapat membuat *game* lebih menarik secara visual dan membuat pemain lebih mengerti apa proses yang sedang dilakukan oleh *game*. Penambahan visual ini dapat juga berupa animasi pergantian ronde atau animasi dalam penggunaan *item*.
- Membuat *game* menjadi lebih *balance* supaya membuat *game* lebih menarik. Sekarang, *game* masih menggunakan kelipatan yang tetap

sehingga angka target semakin lama akan bertambah secara eksponen. Hal ini seharusnya dihindari karena pemain hanya dapat mencapai batas tertentu yang disebabkan karena kurang kuatnya kartu untuk mencapai angka yang sangat tinggi tersebut. Ke depannya, dapat diimplementasikan sistem perhitungan target yang kenaikannya lebih rendah dari sekarang atau penambahan kartu fungsi yang membuat pemain dapat mencapai target tersebut.

- Untuk penelitian selanjutnya, dapat dilakukan pengukuran terhadap efektivitas *game* Logic Force terhadap kemampuan logika pemrograman.

