

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penulis berhasil menerapkan Algoritma Dijkstra pada aplikasi yang telah dibangun. Algoritma ini digunakan untuk mencari rute terpendek menuju jawaban yang benar. Fungsi algoritma ini akan bekerja ketika pemain menekan tombol “solusi” yang tersedia pada setiap level permainan. Aplikasi ini pula dapat diterapkan pada berbagai macam versi Android. Dengan demikian pemain dapat menemukan jalur menuju jawaban yang benar dari soal yang terdapat pada setiap level.

5.2 Saran

Penulis berharap agar penelitian ini dapat terus dikembangkan. Berkaitan dengan hal itu, penulis memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk mengembangkan aplikasi ini. Adapun saran yang ingin penulis sampaikan sebagai berikut:

1. Memperbanyak level permainan dengan tingkat kesulitan yang bertingkat.
2. Menambah soal pada setiap level serta mengacak kemunculannya. Hal ini agar pengguna tidak merasa bosan ketika mengulang permainan tersebut.
3. Membuat tampilan beserta animasi yang lebih menarik agar dapat memikat anak-anak.