

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembangunan permainan dan saran untuk pengembangan permainan ini.

#### 6.1 Kesimpulan

Dari hasil pembangunan permainan Open Source Snake 360, dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya adalah:

1. Pembangunan permainan Open Source Snake 360 menggunakan HTML5 Canvas sudah berhasil kecuali posisi apel pada labirin dan pergerakan berbelok ular pada smartphone belum sesuai dengan yang diharapkan. Pada pengujian fungsional, pengujian menekan tombol 'Play Game' dan pengujian pergerakan berbelok ular pada smartphone belum berhasil.
2. Menambahkan labirin menggunakan *pull request GitHub* berhasil dilakukan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pengujian eksperimental yang sudah dilakukan. 5 dari 5 penguji berhasil menambahkan labirin buatan sendiri menggunakan *pull request*.
3. Menyimpan labirin pada *file* eksternal berhasil dilakukan. Hal ini dapat dilihat pada pengujian fungsional yang sudah dilakukan. Pada pengujian menekan tombol 'Play Game', labirin sudah disimpan pada *file* eksternal serta sudah dapat dimuat dan digambar.
4. Labirin cukup sulit untuk dibuat. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pengujian eksperimental yang sudah dilakukan. 2 dari 5 penguji tidak berhasil membuat labirin dengan benar.

#### 6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan permainan ini. Berikut adalah saran-saran yang ada:

1. *Format* labirin harus dibuat lebih mudah untuk mengurangi kesalahan pada pembuatan labirin terutama pada memposisikan ular. Seharusnya, posisi ular tidak perlu ditulis dalam koordinat melainkan dituliskan langsung menggunakan sebuah simbol pada labirin.
2. Sebelum memulai permainan, sebaiknya terdapat preview untuk setiap labirin, sehingga pemain tidak perlu memulai permainan terlebih dahulu untuk melihat labirin yang dipilih.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Fogel, K. (2005) *Producing open source software: How to run a successful free software project*. " O'Reilly Media, Inc."
- [2] Fulton, S. dan Fulton, J. (2013) *HTML5 canvas: native interactivity and animation for the web*. " O'Reilly Media, Inc."
- [3] MDN (2005) Web technology for developers. <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web>. 17 Oktober 2018.
- [4] Duckett, J. (2014) *JavaScript and JQuery: interactive front-end web development*. Wiley Publishing.
- [5] Chacon, S. dan Straub, B. (2014) *Pro git*. Apress.
- [6] Nalwan, A. (1996) *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 2*. Elex Media Komputindo.