

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya yaitu implementasi dan hasil pengujian black box testing, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi game edukasi “Fruitble Puzzle” telah benar atau berhasil dan tidak memiliki kesalahan fungsi pada button dan layak untuk diimplementasikan Berdasarkan Hasil pengujian dengan menggunakan blackbox testing, pada pengujian ini menghasilkan hasil uji coba dengan persentase 100%.

#### **5.2 Saran**

Dari kesimpulan yang telah di kemukakan, penulis masih harus memeriksa kekurangan dalam aplikasi game 2D Edukasi ini. Adapun saran agar aplikasi ini bisa berjalan dengan lebih optimal dan lebih menarik ialah apikasi game hanya memiliki 5 Soal dan 2 jenis objek sehingga diharapkan pada pengembangan aplikasi selanjutnya memiliki level – level yang baru yang dapat memberi tantangan dan pengalaman baru bagi pengguna.