

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan serangkaian pengujian terhadap aplikasi *game* Nrubik (*puzzle rubik cube*) ini maka dapat diberikan beberapa kesimpulan, antara lain:

1. Aplikasi *game* Nrubik (*puzzle rubik cube*) ini dapat digunakan sebagai alternatif permainan yang dapat dimainkan pada sebuah komputer personal.
2. Penggunaan OpenGL sebagai media (pendukung) dalam pemrograman ini sudah tepat karena kita menginginkan sebuah aplikasi *game* yang bisa ditampilkan secara tiga dimensi.
3. Menambah kepopuleran permainan *puzzle rubik cube* dikalangan pecinta *game* komputer.

#### 5.2 Saran

Setelah melihat hasil yang dicapai dalam tugas akhir ini, maka terdapat beberapa saran ataupun ide yang dapat kami kemukakan, antara lain:

1. Menambahkan fitur jaringan pada *game* yang akan dibuat (bermain dan bertanding secara *multi player*) untuk berlomba dalam kecepatan penyusunan sisi-sisinya, sehingga menambahkan unsur ketegangan dalam bermain.
2. Dimungkinkan untuk bermain melawan komputer yang menggunakan AI.

3. Dikemudian hari dimungkinkan untuk membuat aplikasi sejenis yang menekankan pada unsur AI nya (misal bagaimana menyelesaikan seluruh sisi rubik dengan metode AI).

