

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan analisis "MEMBANGUN PERMAINAN PEJUANG KOIN MENGGUNAKAN J2ME", maka dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

1. Dengan memanfaatkan library yang ada di dalam *GameCanvas*, *GameSprite*, *LayerManager*, dan *TiledLayer* mampu membangun sebuah game dengan penyajian grafis yang cukup menarik untuk digunakan pada handphone.
2. Aplikasi permainan pejuang koin sudah berjalan dengan baik, baik dari sisi grafis maupun audio pada emulator Nokia N8 dan Nokia 5233 yang memenuhi spesifikasi MIDP 2.0 dan CLCD 1.1.

5.2 Saran

Aplikasi permainan ini masih bisa dikembangkan lagi, antara lain:

1. Pada aplikasi ini perlu ditambahkan musuh.
2. Level bisa ditambah dengan mengubah posisi blockmap.

DAFTAR PUSTAKA

Antonius Aditya Hartanto , 2004, *Pemrograman Mobile Java Dengan MIDP 2.0* ,Andi ,Yogyakarta.

Desty Lia Nuarita, 2012, "Games Labirin Menggunakan J2ME",
STMIK AKAKOM, Yogyakarta.

Irawan , 2009, *12 Aplikasi Java Mobile* ,Maxikom ,Palembang.

Irawan . 2008, *Java Mobile untuk Orang Awam* ,Maxikom
,Palembang.

Kurosaki Ichigo, 2007, *Pengembangan Aplikasi Mobile*.

M. Shalahuddin & Rosa A.S , 2008, *Pemrograman J2ME* ,
Informatika ,Bandung.