

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Aplikasi ini dibangun sebagai sarana hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran pengenalan huruf abjad.
2. Aplikasi yang dibangun dapat mengukur tingkat ketrampilan dan daya ingat pengguna berdasarkan nilai yang diperoleh dalam setiap level, jika nilai yang diperoleh semakin tinggi maka tingakat daya ingat pengguna semakin kuat.

5.2 Saran

Adapun saran yang nantinya dapat dikembangkan pada aplikasi ini antara lain:

1. Sistem yang dibangun dapat mencocokkan lebih dari dua huruf atau dua gambar.
2. Terdapat menu untuk memilih gambar yang ingin dimainkan.
3. Terdapat animasi pada game agar terlihat lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim, *Game Sederhana test memory dari visual basic 60*
<http://davidnakoko.com/2008/04/game-sederhana-test-memory-dari-visual-basic-60/>, 29 Maret 2012 09:16:00.

Anonim, *Icon*, <http://www.iconarchive.com/>, 20 April 2012 21:00:00

Kadir, Abdul. 2005, *Dasar Pemrograman Java* , Andi, Yogyakarta.

Munawar, 2005, *Pemodelan Visual dengan UML*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Santoso, Heru, 2010, *Aplikasi Games Daya Ingat Menggunakan Visual Basic*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.

Widodo, Pudjo, Prabowo, 2011, *Menggunakan UML (Unified Modelling Language)*, Informatika, Bandung.