

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya tentang Aplikasi Ular Tangga Edukasi Berbasis Desktop Menggunakan Java SE ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Ular Tangga Edukasi Berbasis Desktop Menggunakan Java SE dibangun dengan cara mempersiapkan soal mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas 4 sampai 6 tingkat sekolah dasar. Soal-soal akan ditampilkan pada permainan dan pemain harus menjawab soal. Sehingga pemain tidak hanya bermain ular tangga saja namun juga mendapatkan edukasi dari aplikasi tersebut.
2. Aplikasi Ular Tangga Edukasi Berbasis Desktop Menggunakan Java SE dapat membantu anak tingkat sekolah dasar untuk belajar mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional (UN) sejak dini karena pertanyaan dalam aplikasi tersebut berisi soal-soal mata pelajaran matematika, bahasa indonesia

dan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan dimulai dari kelas 4 tingkat sekolah dasar.

5.2 Saran

Pada proses pembuatan tugas akhir ini, aplikasi yang dibangun masih dapat dikembangkan antara lain :

1. Animasi dalam aplikasi ini masih terlalu sederhana. Sehingga perlu dikembangkan animasinya sehingga aplikasi dapat terlihat lebih menarik bagi pengguna.
2. Pada aplikasi ini hanya terdapat satu papan permainan saja. Jadi agar permainan lebih bervariasi maka perlu ditambahkan papan permainannya.
3. Permainan pada aplikasi ini maksimal hanya 2 pemain. Jadi perlu dikembangkan lagi untuk memaksimalkan jumlah pemain agar dapat dimainkan lebih banyak pemain.