BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan analisis “APLIKASI GAME TRADISIONAL CONGKLAK BERBASIS J2ME”, maka dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah yaitu :

Aplikasi Game Tradisional Congklak telah berhasil dibangun dengan menggunakan Java Netbeans IDE 7.1.2, dan dijalankan di Emolator J2ME wireless Toolkit, maupun diterapkan di handphone Nokia 6303i, atau yang memenuhi spesifikasi MIDP 2.0 dan CLCD 1.1.

Seperti pada rancangan *Flowchart* aplikasi *game* tradisional congklak telah sesuai mengikuti alur permainan yang asli seperti yang ada di masyarakat.

Dengan menerapkan Algoritma *BFS* pada permainan Congklak, komputer sudah mampu menjalankan langkah sesuai dengan tehknik mengalahkan lawan.

5.2 Saran

Aplikasi permainan ini masih bisa dikembangkan lagi, antara lain:

1. Aplikasi ini bisa di kembangkan menggunakan platform ANDROID atau BLACK BERRY.