BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari implementasi serta pembahasan dari bab – bab sebelumnya maka pada Game Puzzle Obyek Candi, yaitu:

- Aplikasi telah berjalan pada emulator Java Micro Edition
 SDK 3.0 dan HP Nokia 5233 dan Nokia 5310
- 2. Game Puzzle Candi ini dengan ditambahkan batasan waktu saat bermain, pengguna khususnya anak-anak dapat bermain dan melatih daya nalar dan kecepatan otak dalam berpikir serta dapat juga menambah informasi mengenai candi-candi yang terdapat di pulau jawa.

5.2 Saran

Aplikasi yang dibuat masih jauh dari sempurna karena keterbatasan waktu serta kemampuan pengembangan, maka dari itu masih banyak yang bisa dikembangkan, diantaranya:

- 1. Belum terdapat music di game puzzle candi.
- 2. Game ini dapat dikembangkan berbasis Android.

Daftar Pustaka

- Antonius Aditya Hartanto , 2004, Pemrograman *Mobile Java*Dengan MIDP 2.0 ,Andi ,Yogyakarta.
- M. Shalahuddin & Rosa A.S , 2008, Pemrograman J2ME , Informatika ,Bandung.
- http://www.kampoengweb.com/html/asal-usul-puzzle-game, sumeber ini untuk menjelaskan dasar teori game puzzle.
- http://arie8011.blogspot.com/2009/04/sekilas-java-dan-j2me-java-2-micro.html, sember ini menjelaskan gambar arsitektur j2me.
- http://yosumu.wordpress.com/2009/01/06/j2me, sumber ini menjelaskan lingkungan J2ME.
- http://pengertiandaninfo.blogspot.com/2012/08/siklus-hidupaplikasi-j2me.html, sumber ini menjelaskan lingkungan siklus hidup MIDlet.
- http://yosumu.wordpress.com/2009/01/06/perangkat- midletdan-emulator-ponsel-java/, sumber ini menjelaskan lingkungan emulator ponsel Java.