

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 KESIMPULAN**

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

1. Aplikasi yang dibangun sebagai sarana hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran yang *efektif* terutama bagi anak-anak.
2. Aplikasi ini dibangun untuk mengenalkan potensi keaneka ragaman Budaya, Adat Istiadat yang ada di Indonesia terutama mengenai bentuk rumah adat.
3. Aplikasi ini dapat meningkatkan daya *kreativitas* dan mengembangkan bakat anak-anak dalam seni permainan komputer terutama dalam *game puzzle* ini.

#### **5.2 SARAN**

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

1. sistem ini dapat dibuat lebih *edukatif* dan menarik anak-anak dengan menambahkan animasi di dalamnya.
2. Tambahkan highscore yang tersimpan dalam aplikasi.
3. Bisa dikembangkan melalui objek lain budaya Indonesia

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir.2005.*Dasar Pemrograman Java 2*. Andi: Yogyakarta.

Arif A. Huda.2012.Pintar Pemrograman Android.Andi:Yogyakarta

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

Satrya Agung Wijayanto.2012. *Aplikasi Game Puzzle dengan J2ME*.Akakom:Yogyakarta

Sri Kusuma Dewi.2003.Artificial Intellegence.Graha Ilmu:Yogyakarta

Suheadar A..2002.Visual Modelling menggunakan UML dan Rational Rose.Informatika:Bandung

<http://www.teknogadget.com/4556/cara-mengupgrade-os-android-yang-lama-ke-os-android-yang-baru/>

[http://id.wikipedia.org/wiki/Android\(sistem\\_operasi\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Android(sistem_operasi))

[www.agusharyanto.net](http://www.agusharyanto.net)