

BAB VI

PENUTUP

Pada bab penutup ini akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan tugas akhir ini.

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan dari bab-bab sebelumnya maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

Berhasil dibangunnya *Game* Edukasi Pengenalan Warna *Multiplayer* berbasis *Mobile* terbukti dari hasil pengujian terhadap pengguna.

6.2 Saran

Dari proses analisis, perancangan implementasi, hingga pengujian sistem pada pembuatan Tugas Akhir, penulis mendapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut untuk *Game* Edukasi Pengenalan Warna *Multiplayer* berbasis *Mobile*, yaitu:

1. Membuat *Game* Edukasi Pengenalan Warna *Multiplayer* berbasis *Mobile* untuk mudah dimainkan (*joystick* yang terlalu susah untuk digunakan)
2. Rintangan pada *Game* Edukasi Pengenalan Warna *Multiplayer* berbasis *Mobile* agar lebih sedikit (benda-benda kecil seperti batu)

DAFTAR PUSTAKA

References

- Adams, E., 2013. *Fundamentals of Game Design*. 3rd penyunt. Normandy: New Riders.
- Agustina, C. & Wahyudi, T., 2015. Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering*, I(1), pp. 1-8.
- Baskoro, R., 2015. *Game Online Indonesia Tahun 2014 : Ikhtisar dan Infografis*. [Online] Available at: <http://www.duniaku.net/2015/02/20/game-online-indonesia-tahun-2014-ikhtisar-dan-infografis/> [Diakses 10 5 2016].
- Bortoloti, C. et al., 2014. Educating Through Mobile Devices: The ABC Game, a Study Case. *International Journal of Recent Contributions from Engineering, Science & IT*, 2(3), pp. 4-8.
- Efwan, D. F. A., Bunyamin, B. & Wahyudin, W., 2014. Pengembangan Game Edukasi 3 Dimensi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak. *JURNAL ALGORITMA*, XI(1), pp. 1-7.
- Games, E., 2016. *Photon Unity Networking*. [Online] Available at: <https://www.photonengine.com/en/PUN> [Diakses 17 September 2016].
- Granic, I., Lobel, A. & Engels, R. C. M. E., 2014. The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, LXIX(1), pp. 66-78.
- Handriyantini, E., 2009. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang, STIKI, pp. 130-135.
- Heryanti, A. & Dermawan, G., 2013. Game Shopping Time. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, II(1), pp. 55-60.

- Kemdikbud, K., 2016. *Kemdikbud*. [Online] Available at: kemdikbud.go.id [Diakses 22 9 2016].
- Lavin-Mera, P. et al., 2009. Mobile Game Development for Multiple Devices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 4 (IMCL2009), pp. 19 - 26.
- Lothian, J. M. & Ryoo, J., 2013. Critical Factors and Resources in Developing a Game-Based Learning (GBL) Environment Using Free and Open Source Software (FOSS). *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 8(6), pp. 11-20.
- Martono, K. T., 2011. Perancangan Game Edukasi "Fish Identity" Dengan Menggunakan Java. *Jurnal Sistem Komputer*, 1(1), pp. 49-53.
- Mastija, M. & Widajati, W., 2013. Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Warna Melalui Permainan Edukatif Dengan Stryrofoam Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di TK Islam Al Fajar Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, II(1), pp. 1-9.
- Meimaharani, R. & Listyorini, T., 2015. PURWARUPA GAME EDUKASI PENGENALAN WARNA BERBASIS ANDROID. *SYSTEMIC*, 1(2), pp. 27-31.
- Microsoft, M., 2016. *Microsoft*. [Online] Available at: <https://msdn.microsoft.com/en-us> [Diakses 17 September 2016].
- Nosrati, M. & Karimi, R., 2013. General Trends in Multiplayer Online Games. *World Applied Programming*, 3(1), pp. 1-4.
- Nugraha, B., 2013. Permainan Kreatif Untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, II(1), pp. 203-210.
- Prastivi, A. R., 2014. Game Shooter Perang Saudara Kerajaan Banten Dengan Model Isometric. *J-Intech*, II(2), pp. 1-10.
- Pratama, W., 2014. GAME ADVENTURE MISTERI KOTAK PANDORA. *Jurnal Telematika*, VII(2), pp. 13-31.

- Priyanto, S., Pribadi, P. & Hamdi, A., 2014. Game Edukasi "Matching Three" Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Telematika*, VII(2), pp. 32-51.
- Project, M., 2016. *MonoDevelop*. [Online] Available at: <http://www.monodevelop.com/> [Diakses 17 September 2016].
- Rochman, N. & Mulyanto, B., 2010. Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar Anak-Anak. *Jurnal Computech & Bisnis*, IV(1), pp. 53-58.
- Rosidah, L., 2014. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, VIII(2), pp. 281-290.
- Sanjaya, A. L., Budhi, G. S. & Liliana, L., 2015. Pembuatan Turn Based Strategy Role Playing Game Menggunakan Unity Game Engine. *Jurnal Informatika*, 3(2), pp. 1-7.
- Sholicha, Z. & Khotimah, N., 2013. Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Dengan Media Lego Pada Anak Kelompok A TK-Al-Amin Wage Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, II(2), pp. 1-11.
- Technologies, U., 2016. *Unity*. [Online] Available at: <https://unity3d.com/unity> [Diakses 15 September 2016].