

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini akan dijabarkan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama proses pembangunan Tugas Akhir ini.

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembangunan Aplikasi Jual Beli *Virtual Item Game Online* Berbasis *Mobile* dengan nama JUBEVI telah berhasil dibangun terbukti dari hasil pengujian terhadap pengguna.
2. Aplikasi Jual Beli *Virtual Item Game Online* Berbasis *Mobile* dapat dijadikan sebagai alternatif tempat dalam melakukan transaksi jual beli *virtual item*.

6.2. Saran

Beberapa saran dan masukan yang didapatkan penulis terhadap Pembangunan Aplikasi Jual Beli *Virtual Item Game Online* Berbasis *Mobile* ini meliputi:

1. Pengembangan dapat dilakukan pada *platform* lain selain *Android*.
2. Tampilan antarmuka aplikasi dibuat lebih menarik.
3. Validasi Bukti Transfer dilakukan secara otomatis.
4. Memperbanyak jenis game yang *virtual item*-nya dapat dipasarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmanto, A. H. (2013). *Pembangunan Aplikasi Forum Jual Beli Berbasis Android*. Yogyakarta: e-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sasongko, X. P. (2015). *Pembangunan Aplikasi Jual Beli Online Toko KOEN-B Fashion Berbasis Mobile*. Yogyakarta: e-journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Setiawan, E., & Yeliana. (2007). *Aplikasi Mobile Pembelian Handphone, Aksesoris Handphone dan Voucher Elektronik dengan Penggunaan GPRS dengan Studi Kasus Pada Toko Handphone dan Aksesoris X'SIST COMMUNICATION*. Bandung: Jurnal Sistem Informasi.
- Wibisono, Agus., 2010. *Prospek Industri Game Lokal Sebagai Industri Kreatif Dalam Membantu Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*.
- Gosling, J. & McGilton, H., 1996. *The Java Language Environment*. Sun Microsystems Computer Company.
- Turban , 2012. *Mobile Application*. [Online] Available at:<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/2013100969SIBab2001/page24.html> [Accessed 3 April 2017].
- Rohman, F., 2016. *Pengertian MySQL*. [Online] Available at:<https://www.scribd.com/doc/37763961/Pengertian-MySQL> [Accessed 3 April 2017].

- Zainudin, A., 2010. *Pengenalan Android*. [Online] Available at:
<http://zai.lecturer.pens.ac.id/Kuliah/Internet%20Programming/Android/Pengenalan%20Android.pdf> [Accessed 3 April 2017].
- Remick, 2011. *Pengertian Website*. [Online] Available at:
<http://www.endotape.com/menurut-remick-2011-aplikasi-web-merupakan-sebuah-aplikasi-yang-menggunakan-teknologi-browser-untuk-menjalankan-aplikasi-dan-diakses-melalui-jaringan-komputer/> [Accessed 3 April 2017]
- Clark, 1970. *Serious Games*. [Online] Available at:
<https://rowman.com/ISBN/9780819161475/Serious-Games> [Accessed 17 Juli 2017]
- Liem, E., 2003. *Pengertian Game Online*. [Online] Available at:
<http://repository.uin-suska.ac.id/7068/3/BAB%20II.pdf> [Accessed 3 April 2017]
- Kim, S., 2013. *Jumlah Gamers di Indonesia*. [Online] Available at:
<http://inet.detik.com/games-news/d-2227269/indonesia-punya-15-juta-pengguna-game-online> [Accessed 3 April 2017]
- Setyawan, T., 2014. *Cara Mudah Mengembangkan Aplikasi Edukasi dengan Android Template*. Available at :
<https://www.slideshare.net/tonimation/tutorial-android-template-aplikasi-peta-interaktif> [Accessed 3 April 2017]

LAMPIRAN

