

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan uraian dan pengujian yang telah dilakukan, kesimpulan dari pembangunan aplikasi Kuis Logo Merek dari Indonesia berbasis Android ini adalah :

1. Hasil Pembangunan *game* "Cinta Produk Indonesia" ini dapat memberikan *gameplay* yang menantang, dan menarik bagi pemain, berdasarkan hasil kuisisioner kepada 50 pengguna.
2. Hasil Pembangunan *game* "Cinta Produk Indonesia" yang hanya menampilkan logo produk dari Indonesia ini dapat membantu para pemain mengenal logo produk Indonesia, berdasarkan hasil kuisisioner kepada 50 pengguna.

#### **6.2 Saran**

Walaupun pembangunan aplikasi ini sudah berjalan dengan baik, namun masih terdapat kekurangan yang dilakukan penulis. Maka dari itu penulis memberikan saran :

1. Dilakukan pengembangan agar *game* ini dapat juga *download* pada App Store untuk pengguna IOS.
2. Dilakukan pengembangan agar uang dalam permainan dapat ditukarkan dengan barang tertentu.

## DAFTAR PUSTAKA

Adams, Ernest, 2014. *Fundamentals of Game Design Third Edition*. New Jersey : Pearson Education.

Aripurnamayana, M. I., 2011. *Rancangan dan Pembuatan Mobile Learning Berbasis Android (Studi Kasus : Pembelajaran Sejarah di SMP)*. Depok: Universitas Gunadharma.

Brandirectory.com, 2016. *The Most 100 Valuable Brands in Indonesia, 2016* [Table]. Available at : <http://brandirectory.com/league tables/table/indonesia-100-2016> [Accessed 21 January 2017].

Dictionary.com, 2017. *Logo | Define Logo* [Text]. Available at : <http://www.dictionary.com/browse/logo> [Accessed 21 January 2017].

Felker, Donn & Jobbs, Joshua, 2011. *Android Application Development For Dummies*. Wiley Publishing : Indiana.

Kodelokus Fun, 2014. *Kuis Logo Indonesia* [App]. Available at : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.drudev.logoquiz> [Accessed 21 January 2017].

Kotler, Philip dan Keller, Kevin Lane, 2012. *Marketing Management Fourteenth Edition*. New Jersey: Pearson Education.

Listyorini, T., & Widodo, A., 2013. Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *SIMETRIS*, 3 (1), pp. 25-30.

Mitchell, Briar Lee, 2012. *Game Design Essentials*. Indiana : John Wiley & Sons, Inc.

Okto Mobile, 2015. *Kuis Logo* [App]. Available at : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.oktomo.kuislogo>

[Accessed 21 January 2017]

Pusat Bahasa Depdiknas, 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi III). Jakarta : Balai Pustaka

Pradana, Andika & Sudjudi, Iman, 2012. Perancangan Game "Vimala" Sebagai Media Untuk Mempopulerkan Pancasila Secara Menghibur dan Informatif. *Jurnal ITB Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain*, 1(1), pp. 1-9.

Republik Indonesia, 2001. Undang-Undang Merek No.15 Tahun 2001 pasal 1 ayat 1. Sekretariat Negara. Jakarta.

Setiawan, Fitri Astuti, I., & Marisa Khairina, D., 2014. Rancang Bangun *Game* Edukasi Berbasis Android

Tebak Lagu Nusantara: SENARA. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 9 (2), pp. 24-30.

StatCounter, 2017. *Top 8 Mobile Operating Systems in Indonesia from Aug 2016 to Jan 2017* [Statistic Data] . Available at :

<http://gs.statcounter.com/#mobile-os-ID-monthly-201608-201701>

[Accessed 21 January 2017]

