

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

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

1. Aplikasi *mobile game* tebak kata FindWord berhasil dibangun dengan *platform* Android dengan tools pengembang Eclipse.
2. Aplikasi FindWord berhasil dibangun dengan menggunakan sistem berbasis lokasi dengan memanfaatkan *google map*.
3. Pembangunan aplikasi FindWord pada perangkat *mobile* dapat menggunakan basis data yang dinamis secara online dengan menggunakan JSON dan PHP.

#### 6.2 Saran

Saran yang dapat diambil dari proses analisis sampai pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Menambah animasi dan *backsound* pada pembangunan aplikasi.
2. Diharapkan dapat melihat atau melakukan pencarian *user* untuk melihat *score*.
3. Memberikan warna yang lebih beragam pada aplikasi.
4. *Custom font* lebih dibuat lebih menarik.
5. Jumlah lokasi dan tebakan lebih diperbanyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- El-Rabbany, Ahmed, 2002, *Introduction to GPS The Global Positioning System*, Artech House.
- Gusti, I Ngurah Agung Suharyo Wibowo Kepakisan, 2006, *Pembangunan Game Maze Berbasis J2ME*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Univeritas Atma Jaya Yogyakarta.
- Herlyana, Elsa M., 2012, *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Matematika Sebagai Alat Bantu Belajar Bagi Siswa SD Berbasis Multimedia Mobile*, Skripsi (Unpublished), Jurusan Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Kristiawan, Yunianto, 2011, *Mobile Gaming Mulai Hidup Dengan Melata, Kini Besar Di Dunia Maya*, (Online), (<http://www.duniaku.net/2011/09/08/mobile-gaming%E2%80%A6-mulai-hidup-dengan-melata-kini-besar-di-dunia-maya/>, diakses 26 Mei 2013)
- Makodian, Nuraksa & Wardhana, Lingga, 2010, *Teknologi Wireless Communication dan Wireless Broadband*, C.V Andi Offset.
- Mistari, 2011, *Aplikasi Belajar Membaca dan Mengucapkan Huruf Hijaiyah Dengan Tajwid Berbasis Android*, Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- Shelly, G.B., Rosenblatt, H.J., 2012, *System Analysis and Design Ninth Edition*, Course Technology Cengage Learning, Boston.

- Sotamaa, Olli, 2002, *All The World's A Botfighter Stage: Notes on Location-based Multi-User Gaming*, University of Tampere, Finland.
- Syafrizal, Melwin, 2005, *Pengantar Jaringan Komputer*, C.V Andi Offset, Yogyakarta.
- Xu, Gouchang, 2003, *GPS : Theory, Algorithms and Applications*, Springer-Verlag.
- Zechner, Mario & Green, Robert, 2012, *Beginning Android Games Second Edition*, Apress®
- \_\_\_\_\_, *Introducing JSON*, (Online), (<http://json.org/>, diakses 26 Mei 2012)

