

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **VI.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat di tarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi mobile kuis multiplayer tentang budaya Indonesia memanfaatkan bluetooth dan near field communication berhasil dibangun.
2. Aplikasi dapat mengunggah skor dan menampilkan skor tertinggi dan peringkat.
3. Aplikasi dapat terhubung dengan sosial media facebook dan twitter.
4. Aplikasi dapat dimainkan secara multiplayer dengan menggunakan NFC dan Bluetooth.
5. Dari 33 responden, 79,8% menyatakan aplikasi mempunyai tampilan yang bagus, 68,5% menyatakan aplikasi mudah untuk digunakan, 75,7% menyatakan aplikasi nyaman untuk digunakan, 75,7% menyatakan puas dalam menggunakan aplikasi, 99% merasa mendapatkan *feedback* yang baik dari penggunaan aplikasi dan 69,6% menyatakan aplikasi sudah bagus bila dibandingkan dengan aplikasi yang sudah ada sebelumnya.

#### **VI.2 Saran**

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

1. Diharapkan menambahkan level permainan kuis.
2. Diharapkan soal disimpan diserver sehingga soal lebih dinamis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albert. 2007. *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Tugas Akhir. Yogyakarta : Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Arifin, Henry. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya Cina Berbasis Sistem Operasi Android*. Jurnal. Palembang : Program Studi Teknik Informatika STMIK MDP.
- Hartary Amrin, Thony. 2012. *Aplikasi Indonesia Quiz Pada Perangkat Mobile Berbasis Android 2.3*. Karya Ilmiah. Depok : Program Studi Informatika Universitas Gunadarma.
- Kodyat. 2010. Pengertian Pariwisata. Diakses 29 04, 2013, dari Chapter II Universitas Sumatera Utara:  
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20099/3/Chapter%20II.pdf>
- Pahkala, Jan, (2013). *Introduction to Windows Phone 8* Oulu University of Applied Sciences, Degree Programme in Information Technology.
- Palupi, Indah. 2010. *Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Budaya Nasional Indonesia untuk Siswa SD*. Tugas Akhir. Malang : Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Malang.
- Perdana, Adhi. 2013. *Pembangunan Aplikasi Game Cerdas Cermat Berbasis Android*. Tugas Akhir. Yogyakarta : Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Pramudya, Puja. 2011. *Membuat Aplikasi untuk Windows Phone*. Nokia Developer. Yogyakarta: Andi.
- Raharjo, Gideon Kurnianto. 2013. *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile*. Tugas Akhir. Yogyakarta : Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Rizky, R. dan Wibisono, T. 2012. *Mengenal Seni dan Budaya Indonesia*. Depok : Cerdas interaktif.

Suyoto. 2003. *Diktat Mata Kuliah Multimedia*.  
Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.  
Yulia Messa, Maria. 2008. *Pembangunan Aplikasi  
Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kalimantan  
Barat Berbasis Multimedia*. Tugas Akhir.  
Yogyakarta : Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Sumber Internet :

[http://en.wikipedia.org/wiki/Windows\\_Phone\\_8](http://en.wikipedia.org/wiki/Windows_Phone_8),

Diakses tanggal 29 April 2013, pukul 16:14.

<http://id.termwiki.com/ID:quiz>,

Diakses tanggal 29 April 2013, pukul 21:14.

<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=35471>

Diakses tanggal 27 Juli 2013, pukul 17:00

[http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya\\_Indonesia](http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya_Indonesia),

Diakses tanggal 05 Agustus 2013, pukul 20:00.

[http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windowsphone/develop/jj207060\(v=vs.105\).aspx#BKMK\\_NearFieldCommunicationNFC](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windowsphone/develop/jj207060(v=vs.105).aspx#BKMK_NearFieldCommunicationNFC)

Diakses tanggal 25 September 2013, pukul 21:13.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Bluetooth>,

Diakses tanggal 25 September 2013, pukul 21:20.

Sumber gambar:

Whitechapel, Andrew., Sean McKenna, (2012), *Windows  
Phone 8 Development Internals Preview 1*, Microsoft  
Halaman 6.