

BAB VI

PENUTUP

Pada bab penutup ini akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan Tugas Akhir.

6.1 Kesimpulan

Setelah sistem IJO WAR ini berhasil diimplementasikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil responden aplikasi Ijo War berbasis Windows Phone pengguna berhasil mendapatkan manfaat dari pengembangan *game* ini yang mengenalkan manfaat sayuran bagi tubuh manusia.

6.2 Saran

Dari proses analisis, perancangan, implementasi hingga pengujian sistem pada pembuatan Tugas Akhir, penulis mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut perangkat lunak IJO WAR ini, yaitu :

1. Tampilan yang perlu perbaikan dari segi desain dan komposisi warna
2. Animasi perangkat lunak yang masih perlu diperbaiki agar lebih menarik.
3. *Gameplay* perangkat lunak aplikasi yang perlu diperbaiki agar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Chiu ,Meng-Chieh; Chang ,Shih-Ping; Chang,Yu-Chen; Chu,Hao-Hua; Chia-Hui Chen,Cheryl; Hsiao ,Fei-Hsiu, Ko,Ju-Chun, 2009,*Playful Bottle: a Mobile Social Persuasion System to Motivate Healthy Water Intake*.
- Dandy, Alexander, 2013, *Proposal Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Pengenalan Manfaat Sayuran Bagi Tubuh Manusia Berbasis Platform Windows Phone*.
- Dandy, Alexander, 2013, *Proposal Mobile Game : Ijo War*.
- Denis ,Guillaume and Jouvelot ,Pierre,2005,*Motivation-Driven Educational Game Design: Applying Best Practices to Music Education*.
- Davidsson ,Ola; Peitz ,Johan; Bjork ,Staffan, 2004, *Game Design Patterns for Mobile Games*.
- Dyck,Jeff; Pinelle,David; Brown;Barry; and Gutwin,Carl, 2007,*Learning from Games: HCI Design Innovations in Entertainment Software*.
- Facer ,K.; Joiner ,R.; Stanton D.; Reidz ,J.; Hullz ,R. & Kirk ,D., 2004,*Savannah: mobile gaming and learning*.
- Grimes ,Andrea; Kantroo,Vasudhara; & E. Grinter, Rebecca,2010,*Let's Play! Mobile Health Games for Adults*.
- Haryadi Setiabudi ,Djoni & Gunawan ,Ibnu, 2003, *Studi Penggunaan Visual Studio 6.0 Untuk Pengembangan Sistem Informasi Berkelas Enterprise, Volume 4, Nomor 1*.

- H. Apperley, Thomas, 2006, *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*.
- H. Epstein ,Leonard; C. Gordy ,Constance; A. Raynor ,Hollie; Beddome ,Marlene; K. Kilanowski,Colleen and , Paluch Rocco,2000,*Increasing Fruit and Vegetable Intake and Decreasing Fat and Sugar Intake in Families at Risk for Childhood Obesity*.
- Huizenga ,J.;Admiraal ,W.; Akkerman ,S. And ten Dam, G.,2009, *Mobile game-based learning in secondary education: engagement, motivation and learning in a mobile city game*.
- J. Joshipura ,Kaumudi, ScD; B. Hu ,Frank, MD; E. Manson ,JoAnn, MD; J. Stampfer ,Meir, MD; B. Rimm ,Eric, ScD; E. Speizer ,Frank, MD; Colditz ,Graham, MD; Ascherio ,Alberto, MD; Rosner ,Bernard, PhD; Spiegelman ,Donna, ScD; and C. Willett ,Walter, MD,2001, *The Effect of Fruit and Vegetable Intake on Risk for Coronary Heart Disease*.
- L. Harris,Jennifer; B.Schwartz, Marlene; D. Brownell, Kelly,2010, *Evaluating Fast Food Nutrition and Marketing to Youth*.
- Leutenegger ,Scott and Edgington ,Jeffrey, 2007, *A Games First Approach to Teaching Introductory Programming*.
- Pahkala, Jan, 2012, *Introduction To Windows Phone 8*.
- Rosasa,Ricardo; Nussbaumb ,Miguel; Cumsillea ,Patricio; Marianovb,Vladimir; Correaa ,Mo´ nica; Floresa ,Patricia; Graua,Valeska; Lagosa ,Francisca; Lo´ peza ,Ximena; Lo´ peza ,Vero´ nica; Rodriguezb ,Patricio; Salinasa ,Marcela,2002, *Beyond*

Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students.

Schaefer ,Thomas; Höfken ,Hans; Schuba ,Marko,2011,*Windows Phone 7 from a Digital Forensics' Perspective.*

Smed ,Jouni; Hakonen ,Harri, 2003, *Towards a Definition of a Computer Game.*

Verkasalo,Hannu; Lopez-Nicolas,Carolina;J. Molina-Castillo, Francisco;Bouwman,Harry, 2010,*Analysis of Users and Non-users of Smartphone Applications*, Volume 27, pp 242-255.

_____, 2014, *Wikipedia bahasa Indonesia*, http://id.wikipedia.org/wiki/Asam_urat, diakses pada tanggal 28 Maret 2014 pukul 20.30.

_____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/bayam>, diakses pada tanggal 27 Maret 2014 pukul 15.30.

_____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/brokoli>, diakses pada tanggal 27 Maret 2014 pukul 15.30.

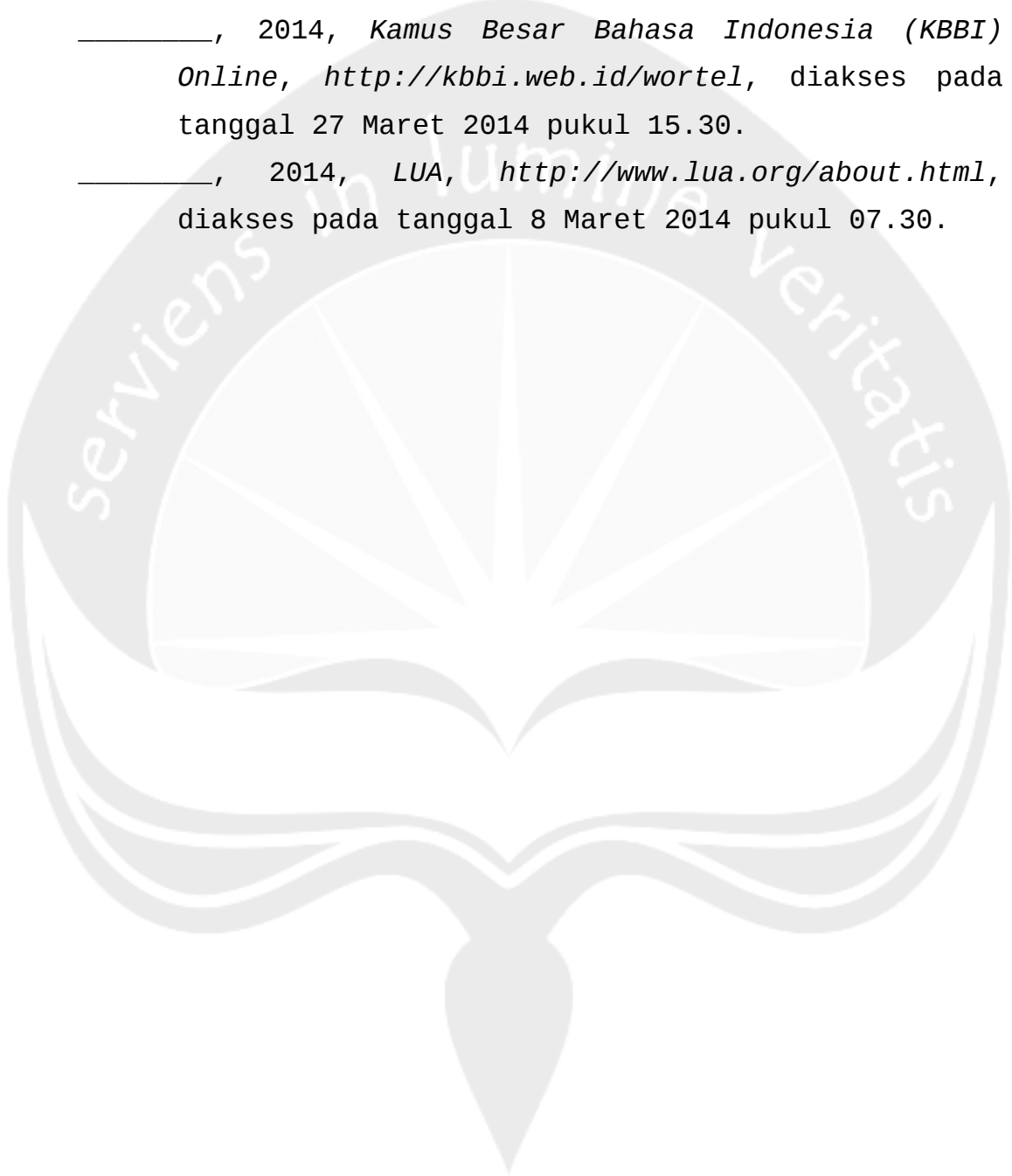
_____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/buncis>, diakses pada tanggal 27 Maret 2014 pukul 15.30.

_____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/diabetes>, diakses pada tanggal 28 Maret 2014 pukul 20.30.

_____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/flu>, diakses pada tanggal 28 Maret 2014 pukul 20.30.

- _____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/kanker>, diakses pada tanggal 28 Maret 2014 pukul 20.30.
- _____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/katarak>, diakses pada tanggal 28 Maret 2014 pukul 20.30.
- _____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/kecambah>, diakses pada tanggal 27 Maret 2014 pukul 15.30.
- _____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/kedelai>, diakses pada tanggal 27 Maret 2014 pukul 15.30.
- _____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/kubis>, diakses pada tanggal 27 Maret 2014 pukul 15.30.
- _____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/mentimun>, diakses pada tanggal 27 Maret 2014 pukul 15.30.
- _____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/osteoporosis>, diakses pada tanggal 28 Maret 2014 pukul 20.30.
- _____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/racun>, diakses pada tanggal 28 Maret 2014 pukul 20.30.
- _____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/sakit>, diakses pada tanggal 15 Januari 2014 pukul 9.00.
- _____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/sayuran>, diakses pada tanggal 15 Januari 2014 pukul 9.00.

- _____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/stroke>, diakses pada tanggal 28 Maret 2014 pukul 20.30.
- _____, 2014, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, <http://kbbi.web.id/wortel>, diakses pada tanggal 27 Maret 2014 pukul 15.30.
- _____, 2014, *LUA*, <http://www.lua.org/about.html>, diakses pada tanggal 8 Maret 2014 pukul 07.30.



LAMPIRAN

