

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini penulis akan memberikan kesimpulan dan saran berdasarkan informasi yang telah diperoleh selama pembuatan tugas akhir.

6.1. Kesimpulan

Setelah Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia berhasil di-implementasikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia berhasil dibangun pada perangkat *mobile* Android untuk mengenalkan satwa langka di Indonesia melalui permainan puzzle.

6.2. Saran

Berdasarkan proses analisis, perancangan, implementasi hingga proses pengujian, Penulis memperoleh beberapa masukan untuk pengembangan Aplikasi Permainan Berbasis *Mobile* Untuk Pengenalan Satwa Langka di Indonesia sebagai berikut :

1. Membuat tampilan lebih baik dengan menambahkan animasi atau hal lain yang dapat membuat tampilan aplikasi lebih menarik.
2. Aplikasi dijual di *playstore*
3. Mencantumkan hak cipta untuk gambar dan musik.

4. Waktu permainan dan jumlah gerakan pada setiap level ditambah agar permainan lebih mudah dimenangkan.
5. Membuat variasi jenis permainan puzzle.



DAFTAR PUSTAKA

Endah, A., 2013. <http://alamendah.org/>. [Online] Available at: <http://alamendah.org/2013/03/24/25-hewan-langka-indonesia/> [Accessed 2 January 2015].

Haryanto, , 2005. *Android Fast Track*.

Irwansyah, & Moniaga, , 2013. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: deePublish.

IUCN, 2014. <http://www.iucnredlist.org/>. [Online] Available at: <http://www.iucnredlist.org/> [Accessed 2 March 2015].

Nugroho, A., 2013. Pembangunan Game Batik Pada Piranti Mobile Android. *Tugas Akhir Pembangunan Game Batik Pada Piranti Mobile Android* , 1(1), p.89.

Prihambada, M.K., 2013. Pembangunan Aplikasi Keanekaragaman Jenis Anjing dengan Windows Phone 8. *Pembangunan Aplikasi Keanekaragaman Jenis Anjing dengan Windows Phone 8*, 1(1), p.12.

SOCP, 2008. <http://www.sumatranorangutan.org/>. [Online] Available at: <http://www.sumatranorangutan.org/sumatran-orangutans/distribution?lang=id> [Accessed 7 February 2015].

Supratna, N., Rahmat, M. & Kosim, 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial(Geografi, Sejarah, Sosiologi, ekonomi)*. Kelas VIII jilid II ed. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Tugino, 2012. <http://mastugino.blogspot.com/>. [Online] Available at: <http://mastugino.blogspot.com/2012/12/tujuan-pelestarian-hewan-dan-tumbuhan.html> [Accessed 2 January 2015].

Wibisono, H., 2012. Pembangunan Aplikasi Permainan Peliharaan Berbasis Sosial dan Lokasi. *Pembangunan Aplikasi Permainan Peliharaan Berbasis Sosial dan Lokasi*, 1(1), p.7.

Widodo, F., 2014. Pembangunan Game Balon Luncur Dengan Andengine dan Eclipse Berbasis Android. *Pembangunan Game Balon Luncur Dengan Andengine dan Eclipse Berbasis Android*, 1(1), p.252.

WWF, 2010. <http://www.wwf.or.id/>. [Online] Available at: http://www.wwf.or.id/cara_anda_membantu/bertindak_sedarang_juga/sahabat_orangutan/ [Accessed 2 January 2015].