

## **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/](http://www.wwf.or.id/cara_anda_membantu/bertindak_sedarang_juga/sahabat_orangutan/) [Accessed 2 January 2015].