

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, mengenai pembuatan laporan skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi untuk Menyelesaikan Rubik bagi Pemula Berbasis Android”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 2.2 (Froyo).
2. Aplikasi ini berisi cara bermain rubik dan cara menyelesaikannya.
3. Aplikasi ini berisi rubik solver otomatis di setiap kondisi rubik.
4. Aplikasi ini berisi kumpulan algoritma yang dapat mempercepat bermain rubik.
5. Semua fitur pada aplikasi ini sudah melalui uji coba dan dapat berfungsi dengan baik pada Smartphone Android.

5.2 Saran

Dalam penyusunan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca yang sekiranya dapat membangun dan memperbaiki aplikasi ini sangat diharapkan.

Adapun saran pengembangan aplikasi ini ada beberapa saran yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut, diantaranya:

1. Pada fitur Solve Rubik, pengguna harus memasukan warna pada rubiknya ke dalam aplikasi ini secara manual, diharapkan pada versi selanjutnya pengguna dapat memasukan warna secara otomatis dengan kamera yang ada pada smartphone.
2. Menambah algoritma F2L pada menu Algorithms.
3. Desain antarmuka dapat dibrikan sentuhan tampilan yang lebih baik dan menarik.

