

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Skripsi ini membahas tentang bagaimana cara membangun sebuah program permainan memory yang dapat menstimulasi otak dan dapat dimainkan kapan saja menggunakan perangkat *mobile* yang dapat disebut dengan Game Memory Match Berbasis Android menggunakan Eclipse.

Pembahasan dari keseluruhan kegiatan yang telah dijelaskan serta diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

Memory Match Berbasis Android selain *user friendly* juga mampu memberikan solusi permainan bagi anak-anak untuk melatih daya ingat dan kecepatan berpikir karena permainan ini menggunakan tantangan waktu.

Setelah melakukan percobaan pada anak-anak berusia dibawah 10 tahun maka dapat dikatakan permainan Memory Match Berbasis Android ini telah berjalan dengan baik. Anak-anak dapat menyelesaikan permainan ini dalam waktu kurang dari 10 menit. Aplikasi android ini telah memberikan solusi permainan bagi anak yang sekaligus dapat melatih daya ingat.

Menu pilih gambar pada aplikasi ini memudahkan pengguna untuk memilih sendiri gambar mana yang akan dimasukkan dalam permainan serta dapat berfungsi juga untuk melatih daya ingat user dengan gambar apa saja yang telah dipilih diawal permainan.

Bom tidak diletakkan di level satu agar pengguna tidak cepat menyerah pada awal permainan dan menandakan permainan baru dalam tahap *easy*, selanjutnya diletakkan sepasang bom secara random pada level 2 atau *level medium* sehingga memberikan tantangan pengguna

untuk melanjutkan di level selanjutnya, pada level akhir atau *level hard* diletakkan dua pasang bom dan waktu 5 menit untuk menyelesaikan permainan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dan juga sebagai pertimbangan bagi pembaca atau peneliti yang mempunyai tema yang sama dalam pembuatan skripsi nantinya, penulis mempunyai beberapa saran-saran yang dapat dipertimbangkan, antara lain :

Menambahkan fitur tambahan upload foto pribadi untuk dipilih dalam permainan, agar pengguna lebih tertarik menggunakan permainan Memory Match.

Diharapkan pada pengembangan selanjutnya tantangan pada game ini tidak hanya sekedar bom dan waktu, akan tetapi dapat ditambah seperti misalnya salah satu baris pada posisi gambar tertutup yang dimainkan akan bergeser ke kiri atau ke kanan setiap 30 detik ketika pemain sedang memainkan game.

Melakukan pengembangan aplikasi dengan menggunakan platform selain Android. Ini dilakukan untuk membandingkan platform mana yang menghasilkan aplikasi yang lebih baik.