

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan uraian pada bab sebelumnya yaitu permainan Menyusun Gambar mudah digunakan karena hanya memiliki satu tampilan utama saja yang mencakup semua fitur aplikasi sehingga bagi pemain akan mudah menggunakannya. Permainan ini cocok untuk anak berusia 5-12 tahun karena memberikan mamfaat untuk peningkatan daya imajinasi anak.

Berdasarkan hasil perencanaan, pembuatan dan implementasi program, maka permainan Menyusun Gambar memiliki keunggulan dan kelemahan sebagai berikut :

1. Keunggulan

- a) Permainan Menyusun Gambar bisa dimainkan di semua sistem operasi yang telah di install JavaFX.
- b) Permainan Menyusun Gambar memiliki unsur edukasi yaitu baik untuk melatih koordinasi tangan dan mata, melatih daya imajinasi, dan melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan tantangan.
- c) Permainan Menyusun Gambar dibangun dengan sederhana sehingga tidak perlu waktu lama untuk mempelajari cara memainkannya.

- d) Permainan Menyusun Gambar memiliki tampilan yang baik, disesuaikan dengan target pengguna yaitu anak-anak.

2. Kelemahan

- a) Permainan Menyusun Gambar ini tidak memiliki fitur waktu penyelesaian permainan.
- b) Membutuhkan resource yang cukup besar.
- c) Tidak memiliki efek *sound* ketika tombol ditekan dan saat potongan puzzle diletakan.
- d) Butuh waktu yang lama saat menjalankan aplikasi.

5.2 Saran

- a) Pengembangan aplikasi game dengan menggunakan JavaFX memungkinkan tampilannya akan menjadi lebih menarik.
- b) Jangan menggunakan media audio dengan ukuran file yang kecil.
- c) Semakin banyak pilihan gambar puzzle maka semakin berat dan lambat kinerja aplikasi yang berjalan.
- d) Aplikasi dapat berjalan baik di semua Sistem Operasi Windows.