

## BAB V

### PENUTUP

Pada bagian ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran dari pelaksanaan penulisan skripsi ini, kesimpulan dan saran yang didapati setelah menyelesaikan pengerjaan aplikasi "GameDakon".

#### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan penulisan skripsi dan pembuatan aplikasi GameDakon ini adalah:

1. Implementasi aplikasi GameDakon ini memiliki beberapa hambatan antara lain:
  - Keterbatasan emulator dan fasilitas lingkungan pengembang untuk platform J2ME menyebabkan sulitnya proses *debugging*. IDE Netbeans telah menyediakan sebuah *debugger* yang terintegrasi, namun ketika dijalankan menggunakan emulator yang lain, belum tentu *support* untuk *testing* program ini.
2. Implementasi aplikasi GameDakon ini memiliki beberapa kelebihan antara lain:
  - Aplikasi ini sudah di implementasikan di beberapa telepon genggam(nokia E65, Sony Ericson w830i) dan pemain sudah dapat menggunakan dengan mudah.

- Aplikasi ini dimainkan dengan cara yang sama seperti memainkan dakon konvensional.

## 5.2. Saran

Setelah membangun aplikasi ini, didapatkan beberapa saran penting dalam upaya pengembangan aplikasi ini nantinya. Jika nanti ada yang mengembangkan aplikasi ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

- Aplikasi ini dapat dikembangkan menggunakan database sebagai tempat penyimpanan nilai.
- Aplikasi ini bisa di buat beberapa level.
- Untuk memudahkan anda mendebug, gunakan saja emulator asli bawaan IDE Netbeans karena sudah mendukung penggunaan gambar dan suara. Aplikasi ini apabila menggunakan gambar, layar akan menyesuaikan pada emulator dan *mobile phone*.
- Untuk menyempurnakan Dakon, pengembang dapat menggunakan xml untuk membuat tampilan lebih menarik.