

	Android 6.0 (Marshmallow) CPU Hexa-core (4x1.4 GHz Cortex-A53 & 2x1.8 GHz Cortex-A72) Layar IPS LCD capacitive touchscreen, 16M colors	splashscreen lancar tidak terdapat error saat menjalankan aplikasi.
--	---	---

BAB V PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan aplikasi puzzledan sebagai akhir dari laporan penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun Aplikasi PuzzleBerkasis Android yang menarik dan bisa digunakan oleh semua tingkatan usia dan bermanfaat sebagai media hiburan dan mengasah logika berfikir.
2. Dengan adanya aplikasi ini, siapa saja dapat dengan mudah memainkan aplikasi sebagai media hiburan atau mengasah logika berpikir.
3. Aplikasi ini dapat menghasilkan permainan puzzle dengan memanfaatkan media gambar.

4.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Agar aplikasi ini bisa menjadi lebih sempurna lagi terdapat beberapa saran yang dapat digunakan diantaranya :

1. Penambahan skor pada setiap permainan atau level.

2. Desain aplikasi yang dibuat masih sederhana, apabila akan dikembangkan lagi dapat dibuat lebih menarik lagi.

Demikian saran-saran yang penulis rasakan penting untuk disampaikan . Untuk selanjutnya penulis berharap kritik serta saran yang bersifat membangun bagi kebugaran aplikasi ini nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tim Penyusun Kamus Besar Indonesia. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka, Jakarta.
- [2] Agustin Nilwan. 2009. *Video Game*
- [3] Anggra. 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta. Penerbit Gava Media. Hal 1.
- [4] Rolling, Andrew; Adams, Ernest W. 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Design*, New Riders Group
- [5] Jasson Prestilliano. 2013. Apa Itu Rating Game: www.duniako.net/2013/07/26/kuliah-com-gar-apa-itu-rating-game/. Di akses 20 Januari 2020.
- [6] Muchlis Riyadi, *Elemen Game* 2013. <http://www.kajianpustaka.com/2013/11/definisi-dan-elemen-game.html>. diakses pada tanggal 21 Januari 2020.
- [7] Adam, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*. Hal 56-58.
- [8] Game Dev Heroes : Game Designer, <http://ugatestudio.com/blog/2011/11/game-dev-heroes-game-designer>, diakses 23 Januari 2020.
- [9] Ir. Yuniar Supardi (2011, hal 2). Pengenalan Android.
- [10] Green, R. Zachner, M. 2012. *Beginning Android Games : An Android in Every Home*, (New York, NY 10013, Apress), page 2.
- [11] Wahyupji Apa Itu Unty 3D 2018.