

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai perancangan pembuatan permainan *Puzzle* pada bab sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa seseorang dapat lebih inovatif dalam menambah menu dan aplikasi lain pada *handphone* mereka sesuai dengan yang mereka inginkan dan butuhkan. Selain kejenuhan pada menu yang sudah *built in* dapat dikurangi, pengetahuan kita pun dapat bertambah pula.

Dalam program aplikasi ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman *Java 2 Micro Edition*, dengan alasan karena paket standard *Java 2 Micro Edition* memiliki komponen yang di butuhkan dalam pembuatan aplikasi *ponsel* ini. Selain itu, bahasa pemrograman *Java 2 Micro Edition* dapat digunakan di berbagai macam jenis *ponsel*, sesuai dengan prinsip Java itu sendiri yaitu *write once run anywhere*.

Di samping kelebihan-kelebihan yang telah disebutkan di atas, aplikasi inipun masih memiliki kekurangan, yaitu aplikasi yang dikembangkan masih terbatas kapasitasnya, hal ini dikarenakan memori yang tersedia pada perangkat komunikasi bergerak memang tidak terlalu besar. Ukuran layar yang terlalu kecil juga menjadi kendala, sehingga membuat pengembang harus dapat pandai-pandai memanfaatkan teknik

pemrograman sebaik mungkin bagaimana caranya agar tampilan yang ada dapat terlihat bagus dan menarik bagi yang melihatnya. Program ini juga memiliki kekurangan, yakni belum adanya fungsi permainan *multiplayer*, sehingga hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja.

B. Saran

Untuk dapat menjalankan program ini dengan baik peneliti menyarankan *handphone* yang digunakan sudah berwarna (minimal 4096 *color*) dan sudah menyediakan aplikasi Java. Kebutuhan lainnya yaitu media *Bluetooth* atau *Infrared* yang sudah *built-in* di *handphone* agar dapat dikirimkan ke *handphone* lain.

Sebaiknya fungsi permainan *multiplayer* juga dapat ditambahkan dan diterapkan pada aplikasi seperti ini, sehingga kita dapat lebih memanfaatkan fasilitas WAP dan infrared yang terdapat pada beberapa jenis *handphone*.