

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari pembuatan perangkat lunak Konanae. Beberapa kesimpulan dapat ditarik.

1. Pada skripsi ini perangkat lunak Konane dirancang menggunakan arsitektur *pattern* MVC dan bahasa pemrograman Java.
2. Pada skripsi ini telah dibuat sebuah perangkat lunak Konane menggunakan Java swing. Perangkat lunak ini dapat mengimplementasikan peraturan-peraturan Konane.
3. Berdasarkan kuesioner yang disebar, pengguna dapat cukup mengerti permainan Konane dengan mengikuti tutorial yang ada pada perangkat Lunak. Hal ini ditunjukkan dengan hasil kuesioner yang menunjukkan 83 % pemain sangat mengerti atau mengerti disaat melakukan tutorial.
4. Berdasarkan kuesioner yang disebar, permainan Konane pada perangkat lunak cukup mudah untuk dimainkan oleh pemain. Hal ini ditunjukkan dengan hasil kuesioner yang menunjukkan 83 % pemain merasa sangat gampang atau gampang disaat melakukan permainan Konane.

6.2 Saran

untuk meningkatkan kegunaan perangkat lunak ini dibutuhkan beberapa perbaikan.

1. Dibutuhkan konfigurasi sehingga permainan ini dapat dimainkan pada *device mobile* dikarenakan dibuat menggunakan java dan arsitekture MVC hal ini dimungkinkan.
2. Dibutuhkannya kecerdasan buatan(artificial intelligence) sebagai pelengkap software ini sehingga dapat dimainkan tanpa lawan manusia.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Urdhwareshe, A. (2016) Object-oriented programming and its concepts. *Innovative Space of Scientific Research Journals*, **26th**, 1–6.
- [2] Bima, I. (2011) *Java Desktop*, 1st edition. Creative Commons, United State.
- [3] dan Bruce R, R. S. P. (2005) *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, 8th edition. McGraw-Hill Education, United State.
- [4] Sommerville, I. (2011) *Software Engineering*, 9th edition. Addison-Wesley, United State.
- [5] Lethbridge, T. C. (2005) *Object-Oriented Software Engineering*, 2nd edition. McGraw-Hill Education, United State.