

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan pengembangan dan pengujian aplikasi permainan halma, penulis menarik beberapa kesimpulan yaitu permainan hama dapat digunakan untuk permainan secara *offline* dengan jaringan lokal. Teknik pencarian langkah dengan metode *Depth Frist Search* bisa dibilang tercapai, walaupun dalam metode ini masih banyak kelemahan serta keterbatasan dan kesimpulan lainya berupa :

1. *File* aplikasi berupa *.exe* serta tidak dibutuhkan instalasi untuk dapatmemainkan game ini.
2. Program ini dapat dimainkan di dalam suatu sistem jaringan komputer.
3. Program ini dimainkan dalam jaringan tanpa berhadapan fisik antar sesama pemain.
4. Pada game halma ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman *visual basic*.
5. Pada permainan game halma ini bisa dimainkan oleh dua atau lebih pemain dengan durasi giliran waktu bermain tiap *user* 30 menit.

5.2 Saran

Penulis ingin memberikan beberapa saran yang mungkin berguna untuk pengembangan lebih lanjut pada perancangan perangkat lunak permainan Halma, yaitu :

1. Perangkat lunak permainan halma ini tidak menggunakan database history yang sehingga dapat menghitung total langkah yang dibutuhkan pemain untuk mencapai sebuah kemenangan.
2. Game terlihat kurang dari segi tampilan, karena masih menggunakan tampilan dua dimensi.
3. Program perangkat lunak ini tidak terdapat aplikasi tambahan dukungan terhadap musik.
4. Perangkat lunak ini tidak dapat dikembangkan lebih luas dengan menggunakan jaringan internet.
5. Perangkat lunak belum ditambahkan fasilitas *guest* yang memungkinkan pemakai komputer lain dalam jaringan untuk menyaksikan jalannya permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Ieo. 2010. Sistem jaringan computer. Yogyakarta. Andi
- Abdul Kadir.2009.Pengenalan Sistem Informasi.Yogyakarta:Andi.
- Iwan, Sofana. 2010. CISCO CCNA & Jaringan Komputer . Informatika. Bandung.
- _____, 2011. CISCO CCNA & Jaringan Komputer . Informatika. Bandung.
- Lewis. et al. (2011). Life Satisfaction and StudentEngagement in Adolescents
Journal of Youth & Adolescence 40:24–262
- Madcoms, Dasar Teknis Instalasi Jaringan Komputer, Andi Offset, Yogya, 2009
- Putra, Darma. 2010. Pengolahan Citra Digital. Edisi I. ANDI :Yogyakarta.
- Widya, woro. 2010. PAS Membuat Aplikasi Client Server dengan Visual Basic
2008. Yogyakarta. ANDI