

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah keseluruhan Permainan *Mobile* Tentang Alat Musik Tradisional Indonesia menggunakan J2ME direkayasa dengan menggunakan aplikasi *Eclipse Pulsar Helios* dan melakukan pengujian serta analisis hasilnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah permainan *mobile* dengan nama *Find The Instrument*, yang memiliki beberapa level permainan.
2. *Find The Instrument* merupakan permainan yang dimainkan pada telepon seluler dan dibuat menggunakan aplikasi *Eclipse Pulsar Helios* yang berbasis *Java* dan berorientasi obyek.
3. Keunggulan dari permainan *Find The Instrument* adalah :
 - a. Dapat menambah pengetahuan pemain mengenai alat musik tradisional yang ada di Indonesia, hal ini diketahui dari hasil kuesioner yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.
 - b. *Find The Instrument* dapat di-*share* pada *OVI store* dan dapat di *download* oleh pemain.
 - c. *Find The Instrument* dilengkapi dengan pengenalan *audio visual* sehingga membuat permainan lebih menarik.
 - d. Karena permainan ini dimainkan di telepon seluler, maka permainan ini dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja.
4. Kelemahan dari permainan *Find The Instrument* adalah :

- a. Karena menggunakan J2ME, maka keterbatasan memori menjadi masalah utama dalam perancangan permainan ini.
- b. Alat musik yang di berikan belum semuanya merangkum alat musik yang ada di seluruh Indonesia.

6.2 Saran

Pembuatan permainan *mobile* ini masih sederhana sekali dan masih sangat mungkin untuk dikembangkan lagi menjadi lebih baik karena apa yang telah dibuat masih sangat jauh dari sempurna dan memiliki banyak kelemahan. Sehingga diberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Agar permainan ini lebih menarik lagi bisa ditambahkan musuh dan tingkat kesulitan yang berbeda-beda pada setiap level.
2. Menambah kapasitas memori penyimpanan, agar permainan ini dapat menampung lebih banyak lagi informasi.
3. Bisa ditambahkan alat musik yang lebih banyak lagi, sehingga pengetahuan masyarakat akan semakin bertambah.
4. Untuk permainan dengan resolusi tinggi dapat menggunakan aplikasi selain J2ME, agar mendapatkan hasil gambar dgn kualitas yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Andi: Yogyakarta.
- Brown, Howard Mayer. 2008. *Grove Dictionary of Music and Musicians*. Diakses 21 maret 2014. Pukul 01.45 Wita .
- Chambell, Murray; Greated, Clive A; Myers, Arnold.2004. *Musical Instruments: History, Technology, and Performance of Instruments of western music*. Oxford University Press. Diakses 21 maret 2014. Pukul 01.45 Wita .
- Daryatmo, Budi. 2007. *Pemrograman Berorientasi Obyek Dengan Java 2 Platform Micro Edition*. Institut Teknologi Bandung.
- Disney's, *Ensiklopediku Yang Pertama-Margasatwa dan Musik Elektronik*, hal 64, jilid 14, PT Widyadara, Jakarta, 1983.
- Dwiperdana, Aditia; Prasetyo, Ardika; Dinata Henky. 2012. *Membuat Game J2ME Untuk Pemula*. Elex Media Komputindo.
- Firdaus, Septiana; Damili, Dami; Tresnawati, Dewi. 2012. *Jurnal Algoritma Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Study Kasus CV. Ganetic)*. Vol. 01, No. 09. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Irfan, Muhamad. 2008. *Jurnal Mobile Rancangan Dan Pembuatan Mobile Learning Berbasis Android*. Jurusan Teknik Informatika Universitas Gunadarma Depok.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2005. hal: 30, Edisi Ke-4. 2008. PT Gramedia Jakarta.
- Munir. 2013. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Myers, Glendford. 1979. *The Art of Software Testing Second Edition*.Canada.
- Maharani, Rizky. 2011. *Teknik Merancang Aplikasi Game*. <http://jurnal.umk.ac.id/mawas/2011/juni/TEKNIK%20MERANCANG%20APLIKASI%20GAME.pdf>. Diakses pada 7 Oktober 2013. Pukul 20.00 Wita.
- Nyura, Yusni. 2010. *Jurnal Informatika Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Handphone Dengan J2ME*. Vol. 05, No. 03. Hal 18. Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Samarinda.

Pradana, Harly. *Game Pembelajaran Musikal Untuk anak-anak* : Yogyakarta.

Suindarti. 2011. *Jurnal Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director*. Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom: Yogyakarta.

Sundari, Retno. 2009. *Jurnal Teknologi Informasi Desain Dan Implementasi Game Petualangan Kurt Pada Mobile Phone Menggunakan J2ME*. Vol. 03, No. 02. STIMIK PPKA Pradnya Paramita Malang.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. PT Graha Ilmu. Jakarta.