# BAB VI

# PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis, implementasi, dan pengujian terhadap perangkat lunak maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

## 6.1. Kesimpulan

Dari hasil analisa dan perancangan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaaan aplikasi Game TicTacJawa dapat dimainkan dengan 3 buah objek X dan O pada masing-masing pemain, permainan ini dapat menjadi hiburan yang menarik, sekaligus menambah pemahaman terhadap cara bermain permainan TicTacJawa yang mengedepankan strategi dalam memenangkan permainan.
2. Pembuatan aplikasi Game asah otak TicTacJawa pada mobile phone bersistem operasi Android yang terdapat objek X dan O tersebut, kedua objek X dan O itu dapat di pindahkan atau adanya fitur *Action move* seperti dalam permainan catur pada umumnya, permainan ini juga dapat memberikan sebuah kemudahan dibandingkan kita bermain dengan pembuatan di sebuah kertas dan memberikan kesempatan bagi pengguna yang memiliki mobile phone bersistem operasi Android di mana pengguna mobile phone tersebut sangatlah populer di Indonesia.

## 6.2 Saran

Untuk pengembangan perangkat lunak lebih lanjut agar hasilnya lebih baik lagi, maka ada beberapa hal yang dapat penulis sarankan antara lain:

1. Untuk kedepannya diharapkan penggunaan aplikasi ini akan menjadi pilihan yang populer untuk bermain dan belajar dengan penambahan fitur yang jauh lebih baik dan lebih menarik.
2. Untuk kedepannya diharapkan agar aplikasi ini dapat digunakan tidak hanya pada mobile phone yang bersistem operasi Android, agar lebih memberikan banyak alernatif kepada pengguna mobile phone di seluruh Indonesia maupun dunia.