

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dalam membangun "Permainan Dakon Dengan Jaringan Berbasis Android" ini dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut :

1. *IP Address server* yang digunakan masih statis (tetap).
2. Permainan ini belum ada animasinya.
3. Permainan ini belum ada efek suara atau musiknya.

#### **5.2. Saran**

Untuk ke depannya semoga "Permainan Dakon Dengan Jaringan Berbasis Android" ini dapat dikembangkan lagi, seperti :

1. Memodifikasi lagi program sehingga *IP Address server* yang digunakan bersifat dinamis.
2. Menambahkan animasi pada saat pendistribusian biji ke tiap lubang dakon supaya lebih menarik.
3. Menambahkan efek suara atau musik pada saat permainan dakon ini dimainkan.