KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
© Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Penulis, maka Penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Peningkatan reflek otak dapat diliha tketika pemain secara *agrresive* melalui rintangan.
2. Rasa nyaman pemain terhadap *environtment visual* dalam permainan
3. Meningkatkan kreativitas generasi muda untuk pemanfaatan teknologi khususnya di bidang *software*

B. Saran

Penulis memberikan saran untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkannya lebih lanjut atau penelitian yang serupa, yaitu:

1. Kompleksitas permaianan bisa dikembangkan secara luas mengikuti kebutuhan pemain
2. Menambahkan sistem keamanan, agar pemain tidak bisa melakukan kecurangan dengan merubah alur game dan sebagainya
3. Membuat *aplikasi* menjadi *online*