



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian ini, peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game yang dibuat ini dapat dimainkan oleh semua kalangan usia karena gameplay yang mudah dimengerti dan juga mudah untuk dimainkan oleh seluruh pemain.*
2. Dengan dibuatnya *game* Monster Brawler ini peneliti mengimplementasikan inovasi baru berupa adanya fitur seperti adanya *single-player* melawan komputer, *mode multi-player* yang memungkinkan kita melawan pemain lain secara *real-time* dan *shop* serta *deck* yang dapat digunakan untuk membentuk *unit-unit* terbaik melawan pemain lainnya.
3. Menghasilkan *game* dengan fitur *cross-platform* pada *platform* Windows dan iOS yang dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja.
4. Menghasilkan *game* dengan tema *game* strategi yang belum banyak beredar di pasar *game* saat ini agar dapat dimainkan di *platform* iOS.

B Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan, dengan ini peneliti memiliki saran untuk peneliti di masa mendatang yang ingin mengembangkan ataupun memilih topik sejenis, yaitu:

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.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



1. Masih adanya beberapa *bug* minor yang masih belum sempat diperbaiki.
2. Banyaknya inovasi yang belum dapat diimplementasikan dalam *game* ini karena kurangnya pengetahuan dalam memaksimalkan dalam pembuatan *game* menggunakan Unity.
3. Dapat ditambahkan fitur *scan QR code* untuk *mode multi-player* agar pencarian pemain lawan dapat lebih muda dan efisien.
4. Pengembangan *game* dapat dilakukan untuk *platform* lain seperti Android, Linux dan Website agar dapat menambah pemain lebih banyak lagi dari pengguna *platform* lain.
5. Menambah fitur seperti skin atau *unit* baru yang harus dibeli agar dapat dijual dan mendapatkan profit dari *game* ini.
6. Kurangnya efek animasi serangan yang dapat menambahkan *immersi* pemain.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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.