



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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.



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.