

BAB V **PENUTUP**

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dan metode yang dilakukan pada penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Permainan Simulasi V-poTI sebagai Media Pameran Virtual GKMTI pada Universitas AMIKOM Yogyakarta” dapat ditarik kesimpulan bahwa cara membuat permainan simulasi V-poTI sebagai media pameran virtual GKMTI pada Universitas AMIKOM Yogyakarta adalah dengan melakukan analisis kebutuhan dari program GKMTI, perancangan permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan fungsional, penggabungan aset, data, dan server, pembuatan *gameplay* sesuai dengan rancangan, pengujian, hingga pembangunan (*build*) aplikasi permainan V-poTI dengan ekstensi “.apk”.

Permainan V-poTI telah diuji cobakan pada pengujian Alpha dan Beta. Pada pengujian Alpha, semua kebutuhan fungsional telah berhasil dilakukan. Pada pengujian Beta, didapatkan hasil dengan kategori “Sangat baik” dan telah dinyatakan “Baik” dan “Layak” oleh ahli dengan beberapa masukan. Permainan V-poTI juga telah dinyatakan “Dapat diterima” oleh Objek Penelitian dengan beberapa masukan yang harus dipenuhi pada pengembangan selanjutnya. Selain itu, dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman serta dapat menyelesaikan skripsi peneliti.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari penelitian ini maka, terdapat saran-saran yang diharapkan nantinya akan berguna dalam pengembangan penelitian selanjutnya. Adapun saran-saran tersebut antara lain:

1. Permainan dapat ditambahkan fitur penilaian juri;
2. Permainan dapat ditambahkan sistem kasir yang lebih baik;
3. Permainan dapat ditambahkan visual efek yang mendukung;
4. Lingkungan permainan dapat diperluas dan diubah menjadi lebih baik;
5. Permainan dapat ditambahkan fitur-fitur lain yang lebih menunjang

pelaksanaan pameran virtual;

6. Permainan dapat ditambahkan aksi, kemampuan, *booster*, atau *equipment* lain yang dapat dilakukan pemain;
7. Permainan dapat ditambahkan alur cerita atau *cutscene* yang sinematik agar permainan lebih menarik;
8. Permainan dapat ditambahkan fitur untuk menampilkan karya dengan dinamis tanpa batas jumlah tempat;
9. Dapat lebih mengkorelasikan dan menempatkan pameran karya dengan fitur aksi dengan baik.
10. Dapat menambahkan atau membuat UI/UX yang lebih baik.
11. Dapat menambahkan teknologi VR yang lebih baik.

