

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Unity dapat digunakan sebagai *game engine* untuk membuat "Eva's Virtual Dating Sim" yang merupakan *game* dengan *genre visual novel* dan *dating sim* serta *visual 2D* melalui tahapan *Game Development Life Cycle* (GDLC) yaitu pra-produksi, produksi, *testing*, dan pasca-produksi.
2. "Eva's Virtual Dating Sim" dapat dimainkan dengan hambatan minimal dan memiliki rata-rata persentasi skor pengujian sebesar 81,7%, yang termasuk dalam kategori baik.
3. Berdasarkan hasil evaluasi pengujian, kualitas game "Eva's Virtual Dating Sim" dapat ditingkatkan dengan kembali mengulang siklus *Game Development Life Cycle* (GDLC).

5.2 Saran

Kesalahan dan kekurangan masih terdapat dalam penelitian ini sehingga produk akhir dari penelitian belum sempurna. Untuk itu, terdapat beberapa saran yang bisa penulis sampaikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

1. Peningkatan kualitas aset yang digunakan dalam pembuatan *video game*.
2. Peningkatan kualitas arsitektur kode and hierarki objek dalam *game*.
3. Memperkaya unsur *gameplay* dan konten dalam *game*.