

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang didapat dari penelitian yang berjudul “Pembuatan Permainan Simulasi Manajemen Stres Mahasiswa dengan Unity3D Berbasis Android”, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan permainan simulasi dilakukan dengan cara melakukan analisis kebutuhan, perancangan dengan menggunakan *Game Design Document*, pembuatan asset, penggabungan asset dan pengembangan game melalui software Unity3D, publikasi melalui Itch.io dan pengujian. Berdasarkan hasil pengujian Alpha, Beta serta pendapat dari Psikolog dan Ahli Game, game simulasi Don’t Stress sudah memenuhi kebutuhan fungsional, tergolong dalam kategori “Sangat Baik”, dan dinyatakan layak untuk dimainkan.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, terdapat saran-saran yang diharapkan dapat berguna untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Saran-saran tersebut antara lain:

1. Perbaikan terhadap bug/kekurangan pada permainan;
2. Tambahan fitur pada permainan untuk dapat mengerjakan tugas satu persatu berdasarkan skala prioritas;
3. Tambahan fitur pada permainan untuk dapat menulis jurnal;
4. Tambahan fitur pada permainan untuk dapat memberikan kata-kata apresiasi ketika pemain berhasil;