

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang ada pada halaman sebelumnya dengan adanya penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Sistem Pembuatan Kode *Voucher* dan Pengisian *Voucher* di *Unofficial Ragnarok Online* Berbasis *SQL* dan *PHP*.”, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem lama yang belum menerapkan pembelian dan pengisian *voucher* sehingga untuk menambah koin pada permainan, *player* harus sering berinteraksi dengan permainan, dengan kata lain membutuhkan waktu yang lebih lama untuk *online*.
2. Karena *player* membutuhkan waktu yang lama untuk proses leveling maka ada kemungkinan *player* akan berpindah ke *private server* lain yang lebih praktis dan proses leveling tidak membutuhkan waktu yang lama.

Dibutuhkan sistem baru yang dapat meningkatkan kemudahan, ketepatan, efisiensi, dan keamanan dalam pengolahan dan penerapan sistem kode *voucher*. Data-data kode *voucher* dapat disimpan pada *database* dan dapat lakukan proses penambahan dan penghapusan. Setiap

kode *voucher* mempunyai validasi tertentu agar satu kode *voucher* tidak bisa digunakan berulang-ulang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan temuan-temuan dari penelitian yang penulis lakukan ada beberapa saran yang penulis berikan untuk pihak *Private sever* dan untuk pengembang sistem atau peneliti selanjutnya, yaitu :

### 1. Bagi *Private Server*

Diharapkan bagi pihak *Private Server* agar dapat mempertimbangkan dan menindaklanjuti sistem kode *voucher* ini untuk diterapkan secara nyata dalam proses bisnisnya dan apabila nantinya sistem ini benar-benar diterapkan maka diharapkan pihak *Private Server* dapat memberikan masukan ataupun kritikan apabila selama Sistem kode *voucher* ini dioperasikan terdapat kekurangan, kesalahan, dan hal-hal lain yang dapat dijadikan acuan untuk membuat sistem tersebut menjadi lebih baik dalam pengembangan selanjutnya.

### 2. Bagi pengembang sistem atau peneliti selanjutnya

Diharapkan bagi pengembang sistem atau peneliti selanjutnya untuk mengembangkan Sistem kode *voucher* ini agar menjadi lebih baik dikemudian hari, lebih memahami kebutuhan dari pengguna sistem dan mampu menentukan sistem yang seperti apa yang lebih cocok dan dapat diterapkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Misalnya dengan mengembangkan sistem untuk *gifting item* dan *coin* dalam permainan.

