

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian sistem *inventory* dan *crafting* berbasis *ScriptableObject* pada game *Deadline Survival*, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem *inventory* yang dikembangkan mampu menyimpan, mengelola, dan menampilkan *item* secara terstruktur melalui antarmuka pengguna, sehingga memudahkan pemain dalam mengakses dan menggunakan *item* selama permainan berlangsung.
2. Sistem *crafting* berhasil diimplementasikan dengan memanfaatkan data berbasis *ScriptableObject*, sehingga proses pembuatan *item* menjadi lebih fleksibel, terstruktur, dan mudah dikembangkan.
3. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *damage* dan *durability* pada senjata memiliki pengaruh langsung terhadap efektivitas dalam *gameplay*. Senjata dengan *damage* tinggi membutuhkan jumlah serangan yang lebih sedikit, sedangkan *durability* membatasi jumlah penggunaan senjata sebelum mengalami kerusakan.
4. Pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* menunjukkan bahwa seluruh fitur utama sistem, seperti *inventory*, *crafting*, serta penggunaan senjata, telah berjalan sesuai dengan fungsi yang diharapkan.
5. Pengujian menggunakan metode *White Box Testing* menunjukkan bahwa struktur logika program, termasuk percabangan kondisi dan alur proses dalam sistem, telah berjalan dengan baik tanpa ditemukan kesalahan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan sistem di masa mendatang:

1. Menambahkan indikator visual seperti *slider* atau *progress bar* untuk menampilkan sisa *durability* senjata agar pemain dapat mengetahui kondisi senjata secara langsung.
2. Mengembangkan sistem *crafting* yang lebih kompleks, seperti penambahan variasi resep, sistem *upgrade item*, atau kombinasi bahan yang lebih beragam.
3. Menambahkan sistem *balancing* yang lebih lanjut, seperti pengaturan hubungan antara *damage*, *durability*, dan tingkat kesulitan musuh agar *gameplay* menjadi lebih dinamis.
4. Mengembangkan fitur *inventory* yang lebih interaktif, seperti filter *item*, atau kategori *item* untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.
5. Pengembangan selanjutnya dapat menambahkan sistem *item instance ID* pada *inventory* agar setiap *item* senjata memiliki *durability* individual, terutama ketika pemain memiliki lebih dari satu senjata dengan jenis yang sama.
6. Mengoptimalkan performa sistem dan menambahkan fitur tambahan seperti penyimpanan data (*save system*) agar pengalaman bermain menjadi lebih lengkap.