

## BAB VI

### Penutup

Pada bab penutup ini akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan tugas akhir ini.

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan dari bab-bab sebelumnya pada naskah ini, maka didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembangunan *game multiplayer* untuk menguji ketangkasan berbasis *desktop* berhasil dibangun dengan menggunakan *tools Unity 3D Engine*.
2. Dari hasil pengujian sistem kepada responden, dapat diuji ketangkasan pemain dengan kondisi jika pemain menang maka pemain dinyatakan tangkas tetapi jika kalah maka pemain kurang tangkas.
3. Menurut hasil pengujian melalui survey dari 66 % responden dapat ditarik kesimpulan bahwa *game multiplayer* untuk menguji ketangkasan berbasis *desktop* merupakan permainan yang menarik untuk dimainkan.
4. Menurut hasil pengujian terhadap 66% responden dapat diambil kesimpulan bahwa *game multiplayer* untuk menguji ketangkasan berbasis *desktop* dapat menguji ketangkasan otak dan melatih motorik serta respon pengguna.

## 6.2 Saran

Dari proses analisis, perancangan implementasi sampai pengujian sistem pada pembuatan Tugas Akhir, penulis mendapatkan beberapa saran untuk mengembangkan lebih lanjut *game multiplayer* untuk menguji ketangkasan berbasis *desktop*, yaitu :

1. Membuat *game multiplayer* untuk menguji ketangkasan berbasis *desktop* memiliki asset dan arena yang lebih bervariasi
2. Membuat *game multiplayer* untuk menguji ketangkasan berbasis *desktop* lebih nyaman dimainkan dengan menggunakan koneksi internet.



## Daftar pustaka

### References

- Apress. (2014). C++ 2013 For C# Developers. *How To C++*, 40-45.
- Bhardwaj, S., Sharma, R., Chouhan, P., & Sharma, P. (2013, February). Android Operating Systems. *International Journal Of Engineering Technology & Management Research*, 1(1), 147 - 150.
- Budiyanto, A. (2015). Pengaruh Kekuatan Media Sosial Dalam Pengembangan Kesenjangan Digital. *Scientific Journal Of Informatics*, 10-16.
- Counterstrike. (2007, August Friday). *Counter Strike*. Retrieved From How To Play Counterstrike: [Www.Counter Strike.Com](http://www.CounterStrike.Com)
- Dkk, M. M. (2008). Creating A Multi Purpose Shooter Bot With Reinforcement. *Multiplayer Game*, 23-28.
- Eddy Julianto S.T., M. (2012). Pengembangan Aplikasi Berbasis RFID Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Anak TK. *Pengembangan Aplikasi Berbasis RFID Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Anak TK*, 9-12.
- Haryanto, B. (2016). *Penerapan Gamifikasi Dalam Aplikasi Pembelajaran Musik*. Yogyakarta.
- Hong, J. (2015). Npc For The Rea. *CIG*, 30-40.
- Jokoadi. (2016). *PEMBANGUNAN GAME EDUKASI PENGENALAN WARNA MULTIPLAYER BERBASIS MOBILE*. Yogyakarta.
- Kusworo Anindito S.T, M. (2014). *Pengembangan Aplikasi Layanan Informasi Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis Mobile Web Dan Location-Based Service Secara Kolaboratif*. Yogyakarta.
- Lazadiet. (2015). Video Games. *Video Game Multiplayer Game*, 54-66.
- Pastebin. (2017, April 30th). *[C#]Databasecontrol-Pastebin.Com*. Retrieved From Pastebin.Com: [Https://Pastebin.Com/G0Cvb14s](https://Pastebin.Com/G0Cvb14s)

- Saurabh , B., Richa , S., Priyanka , C., & Preeti , S. (2013). Android Operating Systems. *International Journal Of Engineering Technology & Management Research*, 1(1), 147-150.
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile Dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Jurnal Teknik Pomits* , 2(2), 398-399.
- Steam. (2014, October 05). *Multiplayer On Game*. Retrieved From Good *Multiplayer Games On Steam*:  
[https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&cad=rja&uact=8&ved=0ahukewjl17iaq4fyahvimzqkhfqhdwuqfghvamac&url=https%3A%2F%2Fwww.Reddit.Com%2F%2Fgaming%2Fcomments%2Fid3ek%2Fgood\\_Multiplayer\\_Games\\_On\\_Steam%2F&usg=Aovvaw3w4asgga9cyjtqe0](https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=8&cad=rja&uact=8&ved=0ahukewjl17iaq4fyahvimzqkhfqhdwuqfghvamac&url=https%3A%2F%2Fwww.Reddit.Com%2F%2Fgaming%2Fcomments%2Fid3ek%2Fgood_Multiplayer_Games_On_Steam%2F&usg=Aovvaw3w4asgga9cyjtqe0)
- Suhas, H., & Katti, M. (2012). Android Based Mobile Application Development And Its Security. *International Journal Of Computer Trends And Technology* , 3(3), 486-487.
- Suyoto, S. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Layanan Mobile Kecerdasan Kesuksesan (M-KK) Dengan Pendekatan Multimedia Interaktif*. Yogyakarta.
- Tjahyadi, M. P., Sinsuw, A., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2014). Prototipe *Game* Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *E-Journal Teknik Informatika*, 4(2), 2-3.
- Wibiswono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan *Game* Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Jurnal Speed Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 2, 37-38.
- Wikandiputra. (2016). *APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS*. Yogyakarta.
- Wolf. (2007). The Video *Game* Explosion. *The Video Game Explosion*.
- Wolf, M. J. (2012). The Culture, Technology, And Art Of Gaming. *Encyclopedia Of Video Games*, 200-226.

Yuliana Setyowati, M. (2015). *Game Multiplayer. Game Multiplayer Pembelajaran Dan Pengenalankebudayaan Bangsa Indonesia Untuk Anak Kelas3-6 SD*, 1.

