

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian melalui survei yang dilakukan kepada sejumlah pemain, dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan *game* “*Cybermerchant*” yang merupakan *game* edukatif telah mengeluarkan hasil yang positif. Poin-poin yang ingin dicapai melalui penelitian dengan tugas akhir ini berhasil dipenuhi yaitu:

1. Telah berhasil dibangun *game* visual novel yang efektif dalam menyampaikan materi pemasaran digital, dibuktikan melalui hasil pengujian terhadap pengguna menyatakan bahwa 43.6% responden “setuju” dan 38.5% “sangat setuju”.
2. Telah berhasil dibangun *game* visual novel yang menarik sebagai media edukasi, dibuktikan dari hasil pengujian terhadap pengguna menyatakan bahwa 51.3% responden “setuju” dan 35.9% “sangat setuju”.

B. Saran

Saran untuk meningkatkan kualitas dari penelitian ini untuk kedepannya adalah:

1. Memperbaiki alur cerita menjadi lebih menarik dan edukatif.
2. Mengembangkan *game* pada platform lain selain *desktop* dan *Android* untuk memberi aksesibilitas lebih mudah bagi pengguna platform lain seperti *apple*.
3. Melakukan penelitian melalui ulasan dari pemain *game* untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. R. Gumilang, "Implementasi Digital Marketing Terhadap Peningkatan Penjualan Hasil Home Industri," *Implementasi Digital Marketing Terhadap Peningkatan Penjualan Hasil Home Industr*, vol. 10, no. 1, Mar. 2019.
- [2] H. Syari Harahap, N. Komala Dewi, E. Prawesti Ningrum, F. Ilmu Komunikasi, U. Bhayangkara Jakarta Raya, and F. Ekonomi dan Bisnis, "Pemanfaatan Digital Marketing Bagi UMKM," 2021.
- [3] M. Romana Kusuma, Suryadi, H. Djamil, I. Bastian, and A. Rosadi, "Pembuatan Visual Novel dengan Tujuan Edukasi Berbasis Android Penerapan Formula Mean dan Varian untuk Pengolahan Citra Menggunakan Perangkat FPGA View project Efficient Implementation of Mean Formula for Image Processing using FPGA Device View project Hasanuddin Djamil Universitas Gunadarma," 2016. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/330576092>
- [4] Ira Promasanti Rachmadewi, Auliya Firdaus, Q. Qurtubi, Wahyudhi Sutrisno, and Chancard Basumerda, "Analisis Strategi Digital Marketing pada Toko Online Usaha Kecil Menengah," *Jurnal INTECH Teknik Industri Universitas Serang Raya*, vol. 7, no. 2, pp. 121–128, Dec. 2021, doi: 10.30656/intech.v7i2.3968.
- [5] D. Rapitasari, "DIGITAL MARKETING BERBASIS APLIKASI SEBAGAI STRATEGI MENINGKATKAN KEPUASAN PELANGGAN APPLICATION BASED DIGITAL MARKETING AS A STRATEGY TO IMPROVE CUSTOMER SATISFACTION CORE View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk provided by Cakrawala (E-Journal)."
- [6] M. T. Febriyantoro and D. Arisandi, "Pemanfaatan Digital Marketing bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah pada Era Masyarakat Ekonomi Asean," 2018. [Online]. Available: <http://ejournal.stiedewantara.ac.id/index.php/JMD/issue/view/32>
- [7] I. Adhi Prasetya, Tursina, and N. Safriadi, "Penerapan Visual Novel dari Cerita Rakyat Asal Usul Kota Pontianak," *jurnal sistem teknologi dan informasi*, vol. 1, no. 1, 2015.
- [8] R. N. Falah and S. M. Jaya, "PENERAPAN CERITA RAKYAT TANGKUBAN PERAHU MENGGUNAKAN VISUAL NOVEL (VN) DENGAN MENGGUNAKAN REN'PY," 2020. [Online]. Available: <http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki>
- [9] L. Tommy and J. Jend Sudirman Selindung Lama Pangkalpinang Kepulauan Babel, "RANCANG BANGUN GAME VISUAL NOVEL 'CERITA SI BUDI' DENGAN REN'PY."
- [10] S. Hidayatulloh, H. Praherdhiono, and A. Wedi, "Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam," *JKTP:*

Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, vol. 3, no. 2, pp. 199–206, May 2020, doi: 10.17977/um038v3i22020p199.

- [11] R. Dwi Agustin, “KERANGKA ANALISIS KOMPONEN KONSEP DAN DESAIN GAME,” 2017.
- [12] A. Cinta, P. Wibawa, H. Q. Mumtaziah, L. A. Sholaihah, and R. Hikmawan, “INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education) Volume 3 No. 1 | Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal,” 2021.
- [13] A. T. Permana Sadewa, “Perancangan Game Visual Novel Menggunakan Ren’py,” Malang, 2016.
- [14] Aan Zaksa, “Apa itu Desktop? Mengenal Pengertian Desktop,” *Nesabamedia*, Dec. 16, 2020. <https://www.nesabamedia.com/apa-itu-desktop/> (accessed Oct. 19, 2022).
- [15] W. Setia Bintara, “Pengertian Android- Definisi,Fungsi,Sejarah,Kelebihan,” *dianisa.com*, Jul. 09, 2022. <https://dianisa.com/pengertian-android/> (accessed Oct. 20, 2022).
- [16] Gie, “Pengertian Pemasaran Digital dan Berbagai Strateginya,” *Accurate.id*, Oct. 22, 2020. <https://accurate.id/marketing-manajemen/pengertian-pemasaran-digital-dan-strateginya/> (accessed Oct. 20, 2022).
- [17] A. Prasetyo Wati, J. Aulia Martha, and A. Indrawati, “Digital Marketing,” *Digital Marketing*, vol. 1, 2020, Accessed: Nov. 07, 2022. [Online]. Available: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repository.um.ac.id/1150/1/fullteks.pdf>
- [18] M. Syawaludin, “Cara Ampuh Optimasi SEO untuk Toko Online Agar Makin Laris,” *OngkosKirim.com*, Mar. 10, 2021.
- [19] Algoritma, “Mengenal Apa Itu Python,” *algoritma*, Apr. 22, 2022. <https://algorit.ma/blog/data-science/apa-itu-python-2022/> (accessed Oct. 20, 2022).
- [20] A. Wibawa Putra, “Buat Game Novel Visual Multiplatform Menggunakan Ren’Py,” *teknournal.com*, May 06, 2015. <https://teknournal.com/renpy/> (accessed Oct. 20, 2022).