# BAB VPENUTUP

## Kesimpulan

Berikut adalah *summary* dari hasil penilitian.

1. *Relationship* dan *Daily Campus* merupakan kunci utama yang harus para pemain lewati dan pemain capai. Diharapkan para pemain dapat meningkatkan *status* mereka sehingga nantinya permainan mereka akan mendapatkan *score* akhir mereka dan memenangkan permainan dengan *score* terbaik.
2. Suasana perkuliahan di dominasi pada suasana 3D *environment*, 3D *character*, *Artificial Intelligence*, Musik, *Particles*, dan *Cinematic Event* membuat suasana *Game* semakin realistis.
3. *Feedback* dan *form* telah diisi oleh para penguji dan sangat diluar ekspektasi yang diharapkan. Responden mengatakan permainan sangat lah bagus dan bisa dimainkan di Android manapun. Dan terdapat *feedback* mengenai fitur baru kedepannya yang akan diimplementasikan sehingga mengajak pemain baru lainnya untuk dapat mencoba permainan ini.

## Saran

Feedback kedepan yang dapat diterapkan pada pengembang atau pembaca lainnya yaitu:

1. Diharapkan nantinya simulasi perkuliahan dapat dimainkan secara *online*. Di dunia kampus nantinya mereka bisa melakukan *chat*, menjalin pertemanan, ataupun percintaan di dalam permainan.
2. Perlu adanya penambahan level dari yang sudah ada sehingga pemain dapat mengeksplor dunia perkuliahan lebih dalam lagi. Diharapkan terdapat beberapa *improvement* pada varian *character* sehingga permainan akan semakin *improve* dan lebih bervariasi.