

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pembuatan simulasi penjualan mobil ini melalui berbagai tahapan mulai dari konsep awal hingga pengujian *beta* dengan menggunakan *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Prosesnya dimulai dengan merancang konsep simulasi, selanjutnya terjadi diskusi mendetail pada tahap *pre-production* mengenai mekanisme, tantangan, dan *storyboard*. Simulasi ini dikembangkan menggunakan Godot Engine, menggabungkan algoritma *Technique For Others Reference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS)* untuk melakukan rekomendasi terhadap penjualan mobil dan menggunakan Representational State Transfer Application Programming Interface (REST API) sebagai metode integrasi antara simulasi dengan server. Penulisan kode dan pengumpulan aset dilakukan pada tahap pembuatan termasuk menerapkan algoritma untuk memberikan rekomendasi penjualan mobil, Pada hasil perhitungan bahwa alternatif yang menempati urutan pertama yaitu, Mobil Raize dengan bobot nilai 0,73, alternatif yang menempati urutan kedua, yaitu Mobil Camry dengan bobot nilai 0,43, alternatif yang menempati urutan ke tiga, yaitu Mobil Agya dengan bobot nilai 0,31. Berdasarkan hasil pengurutan, maka pilihan terbaik yang menjadi solusi untuk pemilihan pembelian mobil, yaitu Mobil Raize. Hasil uji coba menunjukkan bahwa simulasi berjalan dengan baik dan tidak ada kesalahan.

5.2 Saran

Peneliti menyadari bahwa masih ada banyak kelemahan dalam studi ini, serta hambatan dan batasan yang perlu diatasi untuk mengembangkan dan meningkatkan sistem rekomendasi ini menjadi lebih baik. Saran untuk penelitian masa depan adalah:

1. Menambah fitur dan konten untuk membuat simulasi ini lebih mirip dengan versi aslinya dan meningkatkan interaktifitas untuk menarik minat pemain.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat membuat simulasi penjualan mobil berjalan secara optimal dan dapat dimainkan di semua perangkat, sehingga simulasi yang dimainkan memiliki grafis yang baik dan terlihat bagus.
3. Mempertimbangkan integrasi platform lain seperti ios dan android, agar pemain dapat memainkannya di berbagai platform.

