

## BAB 6

### SIMPULAN DAN SARAN

Setelah melaksanakan penelitian tentang pengembangan *asymmetrical cooperative multiplayer game* dengan *unity game engine* maka pada bab ini dapat ditarik kesimpulan dan saran yang diharapkan berguna dan bermanfaat untuk penelitian di masa yang akan datang. Adapun simpulan dan saran dari penelitian ini, yaitu:

#### 6.1 Simpulan

Dari hasil analisis yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan mengenai pengembangan *asymmetrical cooperative multiplayer game*, yaitu sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan *unity networking* aspek *multiplayer game* dapat lebih mudah untuk diimplementasikan, karena adanya fitur-fitur seperti *NetworkManager*, *attributes*, dan juga *network services*.
2. *Asymmetrical cooperative game* dapat diimplementasikan dengan cara, *player* dapat memilih *role* yang berbeda ketika *game* dimulai.
3. Penggunaan *attributes* di *Unity game engine* seperti *command*, *clientRPC*, dan *server* dapat dipakai untuk membuat suatu *function* yang akan dipanggil di setiap *client*, hanya pada *server*, atau hanya di *client* saja.
4. Berdasarkan pada pengujian yang dilakukan dengan survei. Mayoritas dari responden setuju bahwa implementasi *asymmetrical gameplay* dapat meningkatkan pentingnya kerja sama dalam 1 *game*.

#### 6.2 Saran

Saran untuk pengembangan *asymmetrical cooperative multiplayer game* dengan *unity game engine* untuk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Keamanan dari *cheat* atau aplikasi pengganti *variable* dalam *game* perlu ditingkatkan.
2. Pemindahan *multiplayer* ke *server* sendiri sehingga tidak memiliki ketergantungan dengan *server unity*.
3. Memasukkan *game* ke dalam *platform* *mobile ios* atau *android*.