

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian mengenai Rancang Bangun *Game Simulasi* sebagai Media Pengenalan Marketing Mix untuk Mahasiswa Tingkat Akhir, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* simulasi Kopi Simulator sebagai media pengenalan konsep *marketing mix* berhasil dirancang dengan menerapkan GDLC (*Game Development Life Cycle*) yang dikembangkan oleh Heather Candler agar proses pengembangan yang dilakukan dipastikan teratur dan terstruktur. Tahap pertama yang dilakukan yaitu melakukan studi literatur yang berkaitan dengan konsep *marketing mix* dan *game* simulasi itu sendiri. Selanjutnya menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam proses pengembangan. Tahap selanjutnya adalah membuat rancangan sesuai dengan studi literatur yang telah dilakukan sebelumnya. Lalu, proses pengembangan dilakukan untuk membuat aset-aset serta kode program yang dibutuhkan dan diimplementasikan menggunakan Godot Engine versi 4.1, lalu melakukan *Black Box Testing* untuk menguji fitur-fitur dalam *game*. *Game* yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan bahwa *game* telah menerapkan konsep *marketing mix* dan mekanisme permainan dengan baik. Tahap terakhir yang dilakukan adalah melakukan uji coba menggunakan kuesioner pemahaman kepada pemain dan hasilnya akan dilakukan proses analisis.
2. Hasil pengujian validasi ahli pada *game* simulasi Kopi Simulator menunjukkan bahwa *game* simulasi Kopi Simulator mendapat skor rata-rata 94% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik pada validasi materi. Sedangkan pada validasi media, *game* simulasi Kopi Simulator mendapat skor rata-rata 65% yang termasuk ke dalam kategori baik. Keempat validator, yaitu dua validator ahli materi dan dua validator ahli media memberikan saran dan masukan terhadap *game*. Peneliti telah melakukan

revisi agar *game* simulasi ini dapat lebih efektif dalam mengenalkan konsep *marketing mix* untuk mahasiswa tingkat akhir.

3. Hasil pengujian *game* kepada pemain menggunakan kuesioner pemahaman menunjukkan bahwa *game* simulasi Kopi Simulator mendapatkan skor rata-rata 4,1 yang masuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *game* simulasi Kopi Simulator yang dikembangkan dapat mengenalkan konsep *marketing mix* kepada pemain dengan baik melalui elemen-elemen yang terdapat dalam permainan. Namun, masih terdapat poin-poin yang dapat diperbaiki dalam aspek permainan agar dapat lebih menarik untuk dimainkan sehingga dampaknya akan lebih signifikan. Secara keseluruhan, *game* ini memiliki respon yang baik dalam mengenalkan konsep *marketing mix* dari pemain.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian lebih lanjut:

1. Meningkatkan kompleksitas permainan, seperti penambahan level dan tantangan agar dapat memberikan pengalaman bermain yang lebih baik dan menyenangkan bagi pemain sehingga penyampaian konsep *marketing mix* dapat lebih efektif.
2. Menambahkan ilustrasi serta contoh di dunia nyata pada bagian pengenalan mengenai konsep *marketing mix* di dalam *game* untuk memudahkan pemain dalam memahami konsep *marketing mix*.
3. Menerapkan konsep *marketing mix* 7p dan juga menambah elemen-elemen pemasaran lainnya seperti *customer relationship management* (CRM), segmentasi pasar, atau perilaku konsumen agar dapat menggambarkan situasi dunia nyata yang lebih baik.