



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikut merupakan kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian aplikasi *voucher game online* di INIGAME.COM dengan adanya bantuan *prototype* dari aplikasi yang dapat menjadi landasan awal dari penyempurnaan sistem aplikasi *voucher game online* ke depannya.

1. *Publisher* dan *developer game* mendapat pertambahan pertumbuhan penjualan *voucher game*.
2. *Gamers* dapat memperoleh *voucher game* lebih mudah dengan harga terbaik serta perolehan akses yang cepat.
3. *ID Account voucher game* terintegrasi dengan *portal* INIGAME sehingga *gamers* dapat mengakses dengan hanya 1 akun saja.
4. Fitur *voucher game online* dapat menambah pengunjung baru yang datang ke *website* dan memperkuat SEO pada *website*. Hal ini dikarenakan halaman dan fungsi yang dimiliki aplikasi *voucher game online* terindeks dan diketahui oleh Google sehingga akan banyak didapatkan *user* baru yang dapat mengunjungi *website* INIGAME melalui kata kunci yang memiliki sinonim dengan *voucher game online*.
5. Dengan dibuatnya sistem *Voucher Game Online* dapat membantu menaikkan pendapatan perusahaan INIGAME.

5.2 Saran

Berikut saran yang dapat diberikan oleh penulis terhadap *sistem gate payment* dengan harapan dapat menjadikan sistem lebih baik serta lebih maju dari sisi kehandalan dan penggunaan waktu yang bisa lebih lama, yaitu :

1. Pembuatan aplikasi *native* untuk *android* dan *iOS* pada fitur *gate payment* secara khusus guna lebih mempermudah dari segi pengguna dalam melakukan pembelian *voucher game*.
2. Penerapan sistem *get API* ke *server* utama dari tiap *game online* pada setiap transaksi pembelian *voucher game* untuk merubah sistem pembelian titip jual atau beli putus dengan sistem *buy on demand*.
3. Perlu dilakukan evaluasi setelah dilakukan implementasi serta *maintenance* agar dapat tetap stabil dan selalu terkontrol.
4. Sistem *Voucher Game* dapat diperluas untuk menjual *bundle* kumpulan beberapa barang *in-game*, tidak hanya mata uang *virtual game*.
5. Memanfaatkan data *voucher game* yang terjual menjadi suatu data analisis *trend* yang dapat di aplikasikan ke media serta *Business Intelligence* untuk keperluan bisnis.

UMMN