Bab 7
Kesimpulan dan Riset Lanjutan

7.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam simulasi permainan manajerial, kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Permainan ini digunakan untuk mahasiswa Teknik Industri yang mempelajari tentang pembelajaran manajerial. Rancangan skenario permainan ini dibuat agar mahasiswa berpikir kritis dan mengasah pengalaman mahasiswa untuk berkompetisi.
2. Rancangan pembelajaran ini dimainkan oleh empat mahasiswa yang mempunyai tugas dan kepentingan masing-masing. Permainan ini menggunakan aplikasi desktop sebagai sarana komunikasi. Luaran rancangan berupa *use case,* diagram konteks, *data flow diagram,* diagram aktivitas, diagram *sequence,*model konseptual, model logis, model fisik, database, *form* dan *report*, *dialogue* dan *interface* serta koding di tiap pengujian permainan sesuai metode *System Development Life Cycle*.
3. Hasil dari implementasi permainan ini berupa skor akhir yang meliputi laba penjualan dan nilai sisa aset yang dimiliki. Hasil tersebut dapat melihat pemenang dari skenario yang dimainkan.

7.2. Riset Lanjutan

Penelitian yang dilakukan masih sederhana, sehingga akan lebih baik jika dilakukan pengembangan lebih lanjut dalam penelitian ini berupa:

1. Perluasan pembelajaran

   Penelitian ini hanya mengangkat sub bab dari manajemen pemasaran. Pembelajaran dapat diperluas dengan mengangkat mata kuliah lain bahkan dapat mengambil materi yang telah menjadi tugas akhir alumni Teknik Industri.

2. Pengembangan ke aplikasi yang lebih baik

   Penelitian ini menggunakan aplikasi desktop. Agar lebih canggih pengembangannya, dapat menggunakan aplikasi android.