

Bab 9

Kesimpulan dan Saran

9.1. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan adalah pengembangan aplikasi permainan yang menerapkan konsep peramalan pada rantai pasok. Kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

- 1) *Beer game* dibuat dengan menyesuaikan filosofi permainan dan permainan yang telah ada sebelumnya. Peran dalam permainan dibagi menjadi empat eselon, yaitu *RETAILER*, *WHOLESALE*, *DISTRIBUTOR*, dan *MANUFACTURER*. Eselon yang ada disebut peran. Setiap peran memiliki atribut periode, permintaan, jumlah pesan, stok, pengiriman, dan *backlog*.
- 2) Pengembangan kali ini dibuat dengan menggunakan *Microsoft Access 2016* dengan bahasa *Visual Basic for Application*. Perancangan *database* berfungsi untuk menyimpan data pada saat permainan dilakukan.
- 3) Aplikasi permainan dibuat dengan perangkat lunak yang sama, yaitu *Microsoft Access 2016*.
- 4) Konsep peramalan dipakai agar setiap pemain dapat mengaplikasikan secara langsung teori peramalan untuk menentukan jumlah pesan pada periode selanjutnya. Pemain yang dapat menentukan pola data permintaan lebih awal, relatif akan memenangkan permainan, karena dapat mengoptimalkan jumlah persediaan dan menghindari *backlog*.

9.2. Saran

Setiap penelitian tidaklah mencapai kesempurnaan, selalu ada saran yang harus diberikan agar penelitian menjadi lebih baik atau dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya. Saran pada penelitian ini, yaitu permainan dibuat dengan *web based* agar dapat dimainkan secara *online* di mana pun berada dan ditambahkan

dengan gerakan animasi perjalanan *beer* dari satu eselon ke eselon lainnya, agar menambah kesan keindahan visual saat bermain.