



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

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dari penelitian rancang bangun *game* Legend of Toturig menggunakan algoritma BSP untuk pembangunan arena permainan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. *Game* Legend of Toturig dengan algoritma BSP berhasil dirancang dan dibangun dengan algoritma BSP sebagai pembangunan arena permainan. *Game* dirancang dan dibangun pada platform Android dengan menggunakan *Game Engine* Unity.
2. Berdasarkan hasil evaluasi dengan menggunakan HMSAM, dapat disimpulkan bahwa *game* yang dirancang dan dibangun memiliki nilai *Behavioral Intention to Use* sebesar 80.7%.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disarankan beberapa hal berikut:

1. Berdasarkan hasil evaluasi, *game* memiliki *joy* yang rendah. *Game* disarankan menambahkan *artificial intelligence* pada musuh, menambahkan efek-efek terkena serangan yang lebih menarik.
2. Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan kuesioner lain dalam mengukur tingkat kepuasan pemain pada *game*.
3. Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan algoritma *procedural content generation* lain sebagai pembutan arena permainan berbentuk labirin.