



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 perancangan dan pembangunan *mobile game Endless Running* akan menggunakan diagram Voronoi untuk menciptakan peta permainan pada permainan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Permainan berhasil dirancang dan dibangun dengan diagram Voronoi sebagai pembangunan peta permainan.
2. Peta permainan berhasil dibuat menggunakan diagram Voronoi.

Permainan memiliki 5 area yang dibuat berdasarkan warna pada diagram Voronoi, warna hijau merupakan area kaktus, warna merah merupakan area pohon pink, warna kuning merupakan area batu, warna putih merupakan area kristal dan warna hitam merupakan area kuburan.

3. Berdasarkan hasil evaluasi dengan menggunakan HMSAM, dapat disimpulkan bahwa *game* yang dirancang dan dibangun memiliki nilai *Behavioral Intention to Use* sebesar 77,2%.
4. Nilai tertinggi yaitu pada kategori *Perceived Usefulness* mendapatkan nilai tertinggi yaitu 78,7% dan memiliki nilai tertinggi pada pernyataan "*The game decreased my stress*" sebesar 80,5% yang berarti dengan bermain permainan ini dapat membuat pemain lebih santai dan mengurangi rasa stress.
5. Nilai terendah yaitu pada kategori *Joy* yaitu 75,7% dan memiliki nilai terendah pada pernyataan "*The game left me unsatisfied*" dengan nilai 64,5%. Hal ini disebabkan oleh karena tampilan permainan yang kurang menarik.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disarankan beberapa hal berikut:

1. Berdasarkan hasil evaluasi, *game* memiliki *joy* yang rendah. *Game* disarankan menambahkan tampilan *game* yang lebih menarik dan menambahkan karakteristik pada setiap area dalam *game*. Karakteristik yang dimaksud disini seperti menambahkan monster tertentu pada setiap area sehingga area menjadi lebih unik.
2. Untuk penelitian selanjutnya dapat dapat dikembangkan sehingga *game* biasa memiliki *endless terrain* yaitu peta yang tidak terbatas mengikuti kemanapun pemain berlari.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA