



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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, rancang bangun *game* 2D menggunakan *fuzzy logic* untuk *dynamic difficulty adjustment* telah berhasil dirancang dan dibangun menggunakan Unity versi 2019.2.8f1 yang menggunakan bahasa pemrograman C#. Player menyelesaikan sebuah level dengan masuk ke elevator pada bagian akhir dari sebuah level. Setiap level terdapat musuh-musuh yang dapat menembak sebagai *obstacle*. Player dilengkapi senjata untuk menghancurkan *obstacle*. Player dapat mengambil *item pickups* untuk menambah amunisi atau nyawa pada area tertentu. Banyaknya *item pickups* bergantung pada performa pemain, jika pemain masih memiliki banyak peluru atau nyawa maka *item pickups* akan ada sedikit, begitu juga sebaliknya. Musuh juga *spawn* berdasarkan performa pemain, yaitu dengan mempertimbangkan amunisi dan nyawa yang dimiliki oleh pemain.

Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner GUESS dapat disimpulkan bahwa *game Test Subject* dapat memuaskan pemain. Nilai *video game satisfaction* adalah 74,2%, yang berarti pemain merasa puas dalam memainkan *game* ini.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disarankan beberapa hal berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya dapat menambah jenis input ke dalam *fuzzy logic* dan menambah aturan pada *inference* untuk memberikan output yang lebih variatif.
2. Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan kuesioner lain dalam mengukur tingkat kepuasan pemain.