

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, rancang bangun *typing game* onKeys berbasis ritme ini telah berhasil dilakukan. Permainan yang dibangun menggunakan *game engine* Unity ini, dilengkapi dengan sistem pengecekan input yang memanfaatkan algoritma dari *Hamming Distance* dan fitur lainnya seperti memuat lagu pada saat *runtime*. Mendapatkan hasil survei GUESS-18 dari 30 responden dengan nilai kepuasan pemain sebesar 85.20833%. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa segala aspek yang ada pada *game* onKeys mendapat tingkat kepuasan pemain dengan predikat sangat baik.

5.2 Saran

Dari penelitian rancang bangun *typing game* onKeys berbasis ritme, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, di antaranya:

1. Kedepannya dapat diterapkan dukungan *library* eksternal yang dapat membaca *file* musik dengan format mp3, sehingga ukuran *file* menjadi lebih kecil dan juga performa pada saat melakukan pemilihan lagu yang tidak dikompres bisa lebih baik. Dari sisi *game engine* Unity pada saat ini, Unity tidak mendukung *file* musik dengan format mp3.
2. Pada saat ini, antarmuka dari *game* onKeys dibuat dengan beberapa aset khusus sesuai dengan desain elemen antarmuka yang ditampilkan. Aset antarmuka tersebut dibuat sesuai dengan resolusi yang ditetapkan, membuat kualitasnya bervariasi jika ditampilkan dalam resolusi yang berbeda-beda. Maka dari itu, antarmuka dari *game* onKeys dapat dikembangkan lagi kedepannya dengan *procedural generation* yang akan menggambar *vertex* demi *vertex* untuk sebuah desain antarmuka yang ingin dibuat, sehingga kualitas antarmuka tersebut dapat menjadi konsisten pada resolusi yang berbeda. Dengan begitu maka tidak diperlukan aset antarmuka dalam permainan, hal tersebut akan mengurangi ukuran dari *game* onKeys.
3. Pembuatan songplan pada *game* onKeys saat ini dilakukan dengan bantuan

teks editor sesuai dengan format JSON yang telah ditentukan. Kedepannya dapat dikembangkan lagi dengan mengimplementasikan antarmuka *editor* pada *game onKeys*, yang akan membantu pemain dalam memilih posisi ritme dan menambahkan lirik pada lagu, serta durasi dari lirik tersebut.

4. Informasi pada grafik *heatmap* kedepannya dapat dikembangkan untuk menampilkan informasi berupa tombol yang sering salah ditekan oleh pemain dibanding dengan menampilkan jumlah tombol yang ditekan oleh pemain.
5. Pada penelitian selanjutnya, dapat dilakukan pengukuran terhadap efektivitas *game onKeys* dalam meningkatkan keterampilan mengetik seseorang.

