BAB 5
SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan beberapa. Pertama, rancang bangun gim puzzle dengan kartu remi menggunakan algoritma *random shuffle Fisher-Yates* telah berhasil dirancang dan dibangun. Pembuatan gim ini dilakukan dengan menggunakan Unity versi 2020.3.30f1 dengan bantuan Visual Studio Code.

Kemudian, berdasarkan hasil dari evaluasi survei yang dilakukan menggunakan model HMSAM dan skala likert yang disebarkan kepada 39 responden, tingkat aspek *immersion* dan *behavioral intention to use* yang didapatkan adalah 75.22% dan 78.51%. Dengan hal tersebut maka dapat disimpulkan pemain gim *Card Flipper* sangat setuju bahwa bermain gim *Card Flipper* mampu membuat pemain terbawa suasana dan setuju bahwa mereka akan menggunakan kembali gim *Card Flipper* di waktu mendatang.

5.2 Saran

Saat melakukan penelitian ini, ada juga beberapa saran yang dapat didapatkan, yaitu:

- Membuat level lain yang mengkorporasi hal-hal lain seperti *chips* yang digunakan pada permainan *blackjack* dan *poker*, atau merambah kejalur *Trading Card Game* yang biasa disebut TCG yang memiliki sistem yang mudah dimengerti dan seimbang dalam segi permainan.

- Membuat versi aplikasi untuk *Mobile devices*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA