

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Algoritma *Drunkard Walk* telah berhasil diimplementasikan dalam pembuatan konten level pada game *One Line Puzzle*. Game ini merupakan permainan 2D untuk platform Android yang dikembangkan menggunakan game engine Unity dengan bahasa pemrograman C#. Pada game ini terdapat 20 level berbeda yang dapat dimainkan. Algoritma *Drunkard Walk* yang digunakan telah dilakukan modifikasi yang bertujuan agar *walker* tidak dapat kembali ke posisi yang sudah dilalui sebelumnya, sesuai dengan konsep game yang dibuat. Level yang dihasilkan oleh algoritma ini memiliki bentuk *grid* dengan ukuran yang menyesuaikan tingkat kesulitan level. Selain itu, game ini juga terdapat sistem koin yang dapat diperoleh dengan menyelesaikan level. Koin tersebut dapat digunakan untuk memperoleh petunjuk (*hint*) ketika pemain menghadapi kesulitan atau membutuhkan bantuan dalam menyelesaikan level.
2. Game *One Line Puzzle* telah diuji oleh 31 pengguna melalui pengisian kuesioner dengan metode GUESS. Evaluasi pengujian dilakukan dengan menghitung skor menggunakan skala likert dan diperoleh hasil akhir sebesar 77,83%. Hasil ini mengindikasikan tingkat kepuasan pemain terhadap keseluruhan *gameplay* dari game yang dibuat berada pada tingkat "Baik".

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, berikut beberapa saran yang bisa diusulkan untuk penelitian mendatang.

1. Untuk meningkatkan pengalaman bermain, disarankan untuk memperluas tingkatan level dengan menambahkan tantangan baru yang beragam pada setiap level. Tujuannya adalah agar setiap level menawarkan variasi yang unik sehingga dapat menghindari kejenuhan bagi pemain.

2. Untuk meningkatkan daya tarik visual permainan, disarankan untuk merancang ulang antarmuka *game* agar lebih menarik secara visual. Selain itu, elemen cerita atau karakter juga dapat ditambahkan untuk memberikan kedalaman pada permainan, mencegah kesan hampa, dan membuatnya lebih menarik bagi pemain.
3. Agar semangat bermain tetap tinggi, disarankan untuk menambahkan fitur-fitur baru yang dapat memotivasi pemain. Misalnya, integrasikan fitur toko (*store*) yang memungkinkan pemain membeli kosmetik atau tema permainan. Selain itu, *leaderboard* juga dapat ditambahkan agar pemain dapat membandingkan skornya dengan pemain lain atau skor sebelumnya sehingga dapat meningkatkan aspek kompetitif dalam permainan.

