

## BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun sebuah permainan dengan tampilan visual bergaya pixel yang mengintegrasikan algoritma A-Star untuk mengatur pergerakan musuh secara otomatis. Penggunaan algoritma A-Star efektif dalam menentukan lintasan tercepat dari musuh menuju pemain. Mekanisme pencarian jalur bekerja dengan menghitung jarak antar simpul berdasarkan arah horizontal dan vertikal. Gaya visual retro pixel yang digunakan juga mendukung suasana permainan klasik yang ingin disampaikan.

Berdasarkan hasil pengujian permainan dan hasil kuisioner yang diisi oleh 40 responden kemudian dianalisis menggunakan instrumen GUESS, permainan *Lost in the School Maze* memperoleh nilai rata-rata kepuasan pengguna yang termasuk dalam kategori “Baik” yaitu 73,50% dengan subskala *Enjoyment* memperoleh nilai tertinggi sebesar 76.24%, sementara subskala *Play Engrossment* mendapatkan nilai terendah sebesar 68.25%. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna dapat menerima permainan dengan visual *pixel* dengan baik.

### 5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian sejenis di masa mendatang antara lain sebagai berikut: yang serupa;

1. Penggunaan Heuristic Euclidean Distance (HED) untuk menghitung jarak antar titik yang memungkinkan pergerakan musuh ke segala arah, termasuk diagonal.
2. Membuat game yang tidak terbatas hanya pada *pc* melainkan dapat dimainkan juga pada *mobile* untuk dapat menjangkau pemain lebih luas.
3. Untuk meningkatkan ketertarikan pemain terhadap permainan yang tergolong pada subskala *Play Engrossment*, dapat ditambahkan pemilihan dialog oleh pemain sendiri yang akan turut menentukan nasib dan arah akhir cerita dari permainan.