

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, aplikasi *game* telah berhasil dibangun sesuai dengan hasil uji *blackbox* yang dilakukan. Walaupun aplikasi *game* masih belum memuaskan untuk para pemain terutama untuk dimainkan dalam jangka panjang. Hal ini dapat dilihat dari uji tingkat kepuasan aplikasi yang didata menggunakan *USE Questionnaire* yang diisi oleh pemain. Dimana didapatkan hasil bahwa 83% dari pemain "Tidak Puas" terhadap aplikasi yang dimainkan. Ketidakpuasan pemain dapat dilihat dalam *feedback* yang diberikan, dimana kebanyakan pemain mengalami masalah dalam optimisasi yang menyebabkan terjadi *lag* saat memainkan aplikasi *game*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan *feedback* yang didapat dari pemain, untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan konsep serupa dengan algoritma yang berbeda untuk mencari tahu perbedaan tingkat kepuasan pemain setelah memainkan *game* yang dikembangkan. Salah satu algoritma yang dapat diteliti pengaplikasiannya adalah *Vigenère cipher*. Selain itu penelitian selanjutnya dapat mengembangkan sistem agar aplikasi *game* dapat memberikan lebih banyak kata untuk di-encode dan dijadikan pertanyaan. Salah satu contohnya adalah dengan menarik kata dari kamus secara langsung, yang mungkin bisa diaplikasikan dengan sistem berganti pertanyaan tiap hari secara otomatis.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA