

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Gim 2D *Top-Down Shooter* selesai dirancang dan dibangun dengan mengimplemetasikan algoritma A-Star. Pengembangan gim ini dilakukan menggunakan Unity 5 Versi 2022.3.60f1 LTS dengan dukungan lingkungan pemrograman Visual Studio Code.
2. Berdasarkan hasil evaluasi survei yang dilakukan dengan menggunakan model HMSAM dan skala likert yang disebarkan kepada 32 responden, diperoleh bahwa tingkat aspek *Perceived Usefulness* mencapai 83.66%, *Curiosity* mencapai 84.75%, *Behavioral Intention to Use* mencapai 83.46%, *Control* mencapai 85.61%, *Immersion* mencapai 82.9%, *Enjoyment* mencapai 82.18%, *Perceived Ease of Use* mencapai 86.24% dan diketahui bahwa rata-rata keseluruhan dari seluruh aspek yang diukur mencapai 83,93%. Dapat disimpulkan bahwa para pemain gim *Loot Shoot Time to Scoot* menyatakan setuju bahwa mereka *immersed* serta merasakan bahwa mekanisme gim berjalan secara efektif dan fungsional dalam menunjang pengalaman bermain yang menyeluruh.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

5.2 Saran

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat saran yang dapat disampaikan sebagai bahan pertimbangan Untuk pengembangan lebih lanjut.

Disarankan untuk mengimplementasikan algoritma pencarian jalur yang mendukung lingkungan dinamis, seperti *D-Star Lite* atau *Theta Algorithm*. Algoritma-algoritma tersebut mampu menangani perubahan medan secara real-time, sehingga memungkinkan agen AI untuk beradaptasi terhadap rintangan yang bergerak atau kondisi lingkungan yang berubah selama permainan berlangsung.

