Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian rancang bangun *game* Beat Defender dengan menggunakan algoritma *fuzzy logic* dapat disimpulkan bahwa *video game* telah berhasil dirancang dan dibangun dengan menggunakan IDE Unity yang memakai bahasa pemrograman C#. *Video game* tiga dimensi ini bergantung pada suara sebagai komponen utamanya. Pemain harus menjaga sebuah benda dari musuh yang mendekat dari segala arah. Gerak gerik musuh bergantung kepada kecerdasan buatan dari algoritma *fuzzy logic* yang bereaksi pada musik yang sedang diputar. Untuk melawan musuh, pemain menggunakan visualisasi audio yang bereaksi dengan masukan suara dari *microphone* pemain.

Setelah itu *video game* diuji coba dengan memakai kuesioner yang berpedoman pada HMSAM. Hasil evaluasi pengujian mendapatkan bahwa kategori *control* memperoleh nilai terendah yaitu sebesar 53,9% dan masuk pada kriteria 'Cukup'. Sedangkan kategori *perceived ease-of-use* memperoleh nilai tertinggi yaitu sebesar 69,68% dan masuk pada kriteria 'Agak baik'. Secara keseluruhan, Beat Defender memperoleh nilai sebesar 62,445% dan masuk pada kriteria 'Agak baik'.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitan yang sudah dilakukan, saran yang yang telah didapatkan untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut.

1. Walaupun sudah memakai visualisasi audio dan memakai *fuzzy logic* agar musuh dapat bergerak sesuai dengan musik yang diputar, Beat Defender masih memiliki ruang agar dapat mendapat hasil yang lebih baik dari cukup. Misalnya dengan meningkatkan bagian *control* untuk kategori HMSAM karena menurut data yang didapatkan, kategori ini memiliki nilai terendah. Cara memainkan permainan ini cukup sederhana sehingga memudahkan pemain untuk mengendalikan dan mempelajarinya. Jika ragam atau variasi bermain ditambahkan ke dalam permainan, maka akan memberikan kendali yang lebih ke dalam *video game.* Jika kendali baru ditambahkan, maka akan mengimbangi kendali yang dirasa cukup sederhana oleh pengguna sehingga hal ini dapat memberikan nilai tambahan untuk kategori *control*.
2. Proses uji coba juga dapat menggunakan *instrument* lainnya seperti GUESS (Game User Experience Satisfaction Scale). GUESS Memiliki lima puluh lima item pernyataan yang termasuk dalam sembilan subskala. *Instrument* ini berguna untuk mengukur tingkat kepuasan sebuah permainan yang secara psikometrik tervalidasi dan komprehensif sehingga untuk penelitian selanjutnya, bisa dilakukan dengan membandingkan HMSAM dan GUESS agar didapatkan hasil yang lebih akurat atau memakai *instrument* GUESS saja.
3. Pada awalnya, saat melakukan uji coba, persyaratan agar responden dapat mengisi kuesioner adalah cukup dengan memainkan satu babak permainan saja. Setelah menjalani penelitian, durasi memainkan permainan juga harus dipertimbangkan karena hal ini dapat mempengaruhi hasil dari kuesioner.