

## **BAB VI SIMPULAN DAN SARAN**

Setelah mendapat hasil dari penelitian pengembangan “Aplikasi *Game “Marnat Boy”* dengan jenis *Side Scrolling Shoot’em up* dengan Menggunakan *Libgdx framework*” maka pada bab ini dilakukan penarikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian. Kesimpulan dan saran dari peneliti ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat untuk penelitian selanjutnya. Adapun kesimpulan dan saran yang telah dibuat pada penelitian ini yaitu:

### **6.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan analisis dan mendapatkan hasil penelitian dari pengembangan “Aplikasi *Game “Marnat Boy”* dengan jenis *Side Scrolling Shoot’em up* dengan Menggunakan *Libgdx framework*” dapat ditarik kesimpulan untuk menjawab tujuan penelitian:

1. Hasil survei untuk menunjukkan kesimpulan bahwa hasil dari pembuatan *game* ini dalam membuat ketertarikan sudah cukup baik di mana lebih dari setengah responden merasa tertarik pada *game* ini karena merasa *gameplay* yang dimiliki oleh *game* ini sudah cukup baik membuat pemain ingin melanjutkan permainan karena menggabungkan fitur *base* dan pasukan kawan yang dirasa menarik ditambah fitur untuk menyimpan data dan membeli serta memperkuat dari karakter yang dimiliki pemain.
2. Hasil perancangan karakter pemain, musuh, kawan dalam permainan dilakukan dengan membuat permainan untuk membuat *game shoot’em up* yang unik adalah dengan menambahkan fitur-fitur:
  - a. Fitur *upgrade* dan *shop* serta penyimpanan data yang membuat permainan lebih menarik dari *game-game shoot’em up* yang tidak ada fitur *upgrade* dan *shop*.
  - b. Fitur *base* dan pasukan kawan dapat menambah variasi permainan *shoot’em up* dan membuat *game shoot’em up* lebih unik yang di mana pusat permainan *game shoot’em up* lainnya untuk kalah dan menang adalah karakter utama.
3. Pembuatan antarmuka permainan dan permainan *side-scrolling shoot’em up* yang dilakukan dengan menerapkan *eye tracking* dengan menerapkan antarmuka diletakkan di tempat yang tidak mengganggu titik tengah konsentrasi pemain mendapatkan hasil-hasil berupa:

- a. Antarmuka sudah dianggap tidak mengganggu pemain dengan lebih dari setengah responden merasa antarmuka sudah tidak mengganggu (66.7%) pada gambar 5.39. Hasilnya menunjukkan salah satu ciri dari keberhasilan *eye tracking* di mana pemain yang merasa tidak merasa terganggu pada antarmuka permainan.
- b. Responden yang merasakan kesulitan dari permainan dalam menyelesaikan misi. Hanya sebagian kecil responden yang merasakan kontrol permainan sulit dari seluruh responden yang ada pada gambar 5.43. Hasilnya menunjukkan salah satu keberhasilan penerapan *eye tracking* sudah baik yaitu membuat kontrol yang sesuai dan pemain tidak merasa terlalu kesulitan.
- c. Permainan sudah membuat pemain mengalami peningkatan kemampuan dalam menghadapi setiap tantangan ke tantangan berikutnya dengan sangat baik di mana hampir seluruh responden merasa mengalami peningkatan kemampuan menghadapi tantangan berikutnya pada gambar 5.49. Hasilnya menunjukkan bahwa pemain sudah mengalami peningkatan kemampuan dari satu tantangan ke tantangan berikutnya yang merupakan salah satu hal yang menunjukkan keberhasilan *eye tracking*.
- d. Permainan sudah membuat pemain merasa puas pada dunia permainan yang menerapkan *eye tracking* di mana lebih dari setengah responden merasa puas dan sangat puas pada permainan pada gambar 5.57. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan sudah membuat pemain merasa puas dan tidak frustrasi di mana merupakan salah satu hal yang menunjukkan keberhasilan *eye tracking*.

## 6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas penulis membuat beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang antara lain:

1. Pengembangan pasukan musuh dapat dilakukan dengan menggunakan algoritma genetik serta *decision tree* di mana pasukan musuh dapat mempelajari pergerakan pemain dan beradaptasi pada permainan agar dapat meningkatkan tantangan permainan dengan tepat dan sesuai untuk pemain (*user*) yang sama (Fransisco & Reis, 2008).
2. *Game* dikembangkan menjadi *game online* di perangkat *mobile/web/desktop* di mana terdapat fitur-fitur *online* seperti *online shop* dan *PVP / Ranking Match* karena dapat

membuat pemain dapat berkompetisi dengan pemain lain dan membuat interaksi antar pemain.