

## BAB V

### KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) *Design thinking* mampu mencari permasalahan hingga memberikan solusi dari permasalahan mengenai *usability* pada *virtual joystick* dengan melakukan pendekatan kepada pengguna. Hal tersebut berhasil diimplementasikan untuk metode pengembangan *virtual joystick* karena dapat menghasilkan desain yang diterima dengan baik berdasarkan penilaian aspek *general*, *fatigue*, *ease of learning*, dan *satisfaction*.
- 2) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari rata-rata aspek *general*, *fatigue*, *ease of learning*, dan *satisfaction* antara *floating joystick* dan *fixed joystick* pada *mobile game* berorientasi *portrait*. Meskipun demikian, kedua desain *virtual joystick* memiliki keunggulan masing-masing. *Fixed joystick* memiliki kelebihan dari letak UI *stick* nya terlihat sehingga pengguna dapat melihat UI *stick* yang digerakkannya sambil memerhatikan arah gerak karakternya. Hal tersebut dapat memberikan kesan “dalam kendali” bagi pengguna. Namun kekurangannya adalah UI *stick* pada *fixed joystick* akan terus ada dan dapat menghalangi pandangan pengguna di area UI *stick*. *Floating joystick* mudah untuk digunakan karena area *movement* karakter yang dinamis sehingga pengguna tidak perlu mengingat tempat untuk mengendalikan karakter. Kekurangannya, karena UI *stick* yang menghilang saat jari tidak sedang menekan area *movement*, pengguna yang lebih terbiasa melihat *stick* dulu sebelum digunakan akan merasa canggung saat menggerakkan karakter.
- 3) Kedua desain *virtual joystick* layak diterapkan pada *game Virtual Biotope* yang merupakan *mobile game* 3D bergenre *serious game* petualangan berorientasi *portrait* dimana dari nilai satu sampai lima, perolehan nilai tiap aspek pada *fixed joystick* sebesar: 4,09 pada aspek *general*, 4,09 pada aspek *fatigue*, 4,07

pada aspek *ease of learning*, dan 3,85 pada aspek *satisfaction*. Sedangkan pada perolehan nilai pada tiap aspek dari *floating joystick* adalah: 4,16 pada aspek *general*, 4,22 pada aspek *fatigue*, 4,36 pada aspek *ease of learning*, dan 4,00 pada aspek *satisfaction*.

## 5.2 Implikasi

Implikasi pada penelitian ini adalah *design thinking* mampu mengevaluasi desain dari rancangan sebelumnya karena tahapan pada *design thinking* bersifat iteratif dan paralel sehingga mampu mencari permasalahan pada desain awal *virtual joystick* dengan saat dalam tahap *empathize*. Kedua desain *virtual joystick* yang telah dirumuskan dengan *design thinking* berhasil memenuhi fungsi sebagai perantara manusia dengan *video game*. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi pengembangan *virtual joystick* untuk *mobile game* berorientasi *portrait* khususnya dengan menggunakan *design thinking* sebagai langkah pengembangan desainnya.

## 5.3 Rekomendasi

Penelitian ini tentunya masih memiliki kekurangan sehingga banyak hal yang dapat diperbaiki. Berikut merupakan rekomendasi yang dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya:

- 1) Hasil dari evaluasi menggunakan *design thinking* sudah memuaskan di karya tulis ini, tetapi ada kemungkinan jika partisipan lebih besar dari sebesar orang dapat mengubah nilai evaluasi dan persepsi yang beragam pula dari tiap partisipan, dengan keterbatasan karya tulis ini, peneliti selanjutnya dapat menguji desain *virtual joystick* nya dengan partisipan yang lebih banyak menggunakan metode pengembangan *design thinking*.
- 2) Pengembangan desain *floating joystick* maupun *fixed joystick* dapat dimodifikasi dengan tombol UI lainnya sesuai kebutuhan *mobile game* berorientasi *portrait*. Sehingga dapat membuka peluang bagi penelitian selanjutnya mengenai desain UI kontroler *virtual* yang lebih kompleks.