

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dalam Rancang Bangun Visual Novel *Game* sebagai media pengenalan *Interview Kerja*, dapat ditarik beberapa Kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan dan Pembangunan Visual Novel *game* terdiri dari lima tahapan sesuai dengan penerapan metode pengembangan *Game* yaitu *Game Development Life Cycle* mulai dari *initiation, Pra-production, Production, Alpha, Beta, dan Release*. Pembuatan Visual Novel *Game* menggunakan Ren'py. Penilaian kelayakan *game* visual novel dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian para ahli, produk yang dikembangkan sudah termasuk dalam kategori yang baik untuk aspek materi dan aspek media.
2. Pengujian *game* menerapkan *game testing questionnaire* mendapatkan nilai pengujian keseluruhan sebesar 82,19% untuk jumlah responden sebanyak 33 orang, didapatkan jumlah penilaian dalam aspek pertanyaan umum tentang minat yang terbangun sebesar 80,90%, *System Usability Scale* sebesar 81,21%, *Ad-hoc game experience* sebesar 81,51%. Pengujian *game* untuk *Net promotor score* dan *after game experience* didapatkan nilai sebesar 86,66% untuk aspek *net promotor score*, dan aspek pertanyaan *after game experience* sebesar 80,66%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa pemain memiliki minat pada *interview kerja* dalam bentuk *game* dan pengalaman bermain pemain terhadap Visual Novel *Game* pengenalan *interview kerja* sudah sangat baik. Pemain juga mempunyai kesan baik untuk merekomendasikan *game* karena dinilai dapat mengenalkan pertanyaan wawancara kerja dan *feedback* yang diberikan dirasa mampu menjadi evaluasi atas keputusan yang telah dipilih pemain.

5.2 Saran

Setelah penelitian dilakukan, terdapat beberapa saran dan rekomendasi yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian lanjutan atau penelitian yang akan datang. Saran dan rekomendasi tersebut antara lain:

1. Perancangan desain tampilan dan karakter perlu diperhatikan agar visual yang ditampilkan tidak beragam. Pembuatan *asset* menggunakan *asset* yang terbatas perlu adanya variasi *asset* yang membuat pengalaman bermain baik dan tujuan pengenalan materi tetap bisa tercapai.
2. Saat Pembangunan *game*, materi *interview* kerja bisa lebih beragam dan disesuaikan dengan posisi yang hendak dilamar, sehingga pertanyaan yang diberikan dapat sesuai dengan posisi yang dituju. Pertanyaan yang sudah spesifik diharapkan dapat memberikan gambaran lebih nyata seperti saat melakukan wawancara kerja dibidang-bidang yang dipilih.
3. Pada perancangan *game*, pertanyaan yang digunakan dan ditampilkan diperbanyak sehingga bisa ditampilkan secara acak pada *game*. Rute cerita yang dibuat juga lebih panjang. Hal tersebut diharapkan meningkatkan minat pemain untuk mencoba dan mengulang untuk bermain *game* kembali.
4. Pada penelitian ini tidak sampai meneliti efektivitas *game* terhadap *interview kerja* yang bertahap dan tingkat keberhasilan wawancara kerja. Maka, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mengetahui efektivitas pengenalan *interview* kerja pada terhadap wawancara yang dilakukan bertahap hingga penentuan posisi dan dilakukan *pre-test* dan *post test* kepada pemain.
5. Pada penelitian ini belum mengimplementasikan *artificial intelligence* terhadap visual novel *game* yang dibangun. Maka, diharapkan pada penelitian selanjutnya sistem set karakter dan jawaban yang diberikan dibuat beragam dengan menerapkan *image generator* AI dan AI untuk membuat jawaban wawancara berbeda.