

## BAB V PENUTUPAN

### 5.1 Kesimpulan

Berlandaskan dari analisis dan hasil analisis yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka bisa ditarik kesimpulan :

- 1) Hasil evaluasi *gameplay* pada *game* “Tembok Labirin” memiliki *gameplay* yang sulit dimainkan oleh para pemain, melihat dari data penelitian didapat skor dalam metrik *problem type* dan *problem seriousness* pada keseluruhan responden terdapat pada bagian *problem seriousness* nilai 2 dan 3 dengan *problem type* pada bagian *user* dan *physical demand*. Responden sering bermain *game* memiliki nilai 1,33 untuk *user* dan 0,66 untuk *physical demand*, bagian responden jarang bermain *game* memiliki nilai 1 untuk *physical demand* dan *user*, terakhir pada bagian responden acak memiliki nilai 0,5 untuk *user* dan 0,15 untuk *physical demand*. Pada skor tersebut dari keseluruhan responden memiliki nilai yang cukup tinggi disemua kategori responden yang mana menjadi acuan bahwa *game* tersebut memiliki *gameplay* yang sulit.
- 2) Hasil penelitian inipun dapat mengetahui *behavior* dan pola pikir pada pemain dimana terdapat banyak faktor yang menjadi pembeda, diantara kategori responden salah satunya yang paling menonjol karena faktor lamanya jam bermain *game*. Dapat dilihat dari skor *problem seriousness* dan *problem type* setiap kategori memiliki perbedaan skor dan jenis masalah, kategori responden sering bermain *game* memiliki skor 0,33 pada *hidden* dan *text and icon*, bagian responden jarang bermain *game* 0,33 pada bagian *user* dan *feedback* lalu juga 0,66 pada *text and icon*, responden acak sendiri memiliki skor 0,1 untuk bagian *user* dan juga 0,06 untuk *user* dan *feedback*.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan dari analisis dan hasil analisis yang telah dilakukan penelitian, terdapat beberapa saran dan rekomendasi terhadap penelitian selanjutnya, antara lain :

- 1) Mencoba menggunakan metode evaluasi lain kepada game dengan jenis yang sama semisal menggunakan *MDA framework*, *Heuristic Evaluation of Playability*, *Game Experience Questionnaire*, dan lain – lain.
- 2) Melakukan penelitian *cognitive walkthrough* dengan *playtesting* pada *game* yang lebih kompleks atau dengan jenis *game* yang berbeda.