**BAB VII**

**PENUTUP**

Bab ini akan membahas kesimpulan dan saran yang didapat selama pembuatan Tugas Akhir ini. Kesimpulan yang diambil dibuat berdasarkan data yang diperoleh selama pengerjaan Tugas Akhir hingga selesai. Saran diambil berdasarkan hasil masukan-masukan pemain dan data uji coba yang telah dilakukan.

1. **Kesimpulan**

Pada subbab ini akan membahas mengenai kesimpulan yang didapat setelah tugas akhir ini selesai dibuat. Kesimpulan yang didapatkan dari pembuatan tugas akhir ini diambil dari respon 27 responden. Dari 27 responden yang berhasil menyelesaikan 1 level sebesar 70.4% atau 19 orang. Data yang diambil berasal dari responden sebanyak 19 orang yang berhasil menyelesaikan level 1 agar data lebih akurat.

Sebanyak 94.7% responden setuju jika gim yang didesain menjadi tidak membosankan dengan adanya penyesuaian yang dilakukan. Kemudian 78.9% responden juga merasa pendeteksian emosi bermanfaat sebagai pengatur tingkat kesulitan. Gim yang dibuat juga sudah cukup baik dalam menyesuaikan tingkat kesulitan pemain berdasarkan dari 68.4% respon responden. Hasil yang didapatkan dapat diverifikasi melalui item pertanyaan pada section post-test. Dimana pada item pertanyaan nomor 8, persentase jawaban pemain yang setuju jika rintangan akan menjadi lebih mudah ketika mendapatkkan skor ‘Pemula’ sebesar 44.4% yang lebih besar dibandingkan dengan tidak setuju yang hanya 11.1%. Sedangkan pada item pertanyaan nomor 9, sebesar 55.6% responden setuju jika skor yang didapatkan “Mahir” maka rintangan akan menjadi lebih sulit. Dan yang terakhir item pertanyaan nomor 10, sebesar 47.4% setuju jika permainan akan dijaga tingkatan kesulitannya jika mendapat skor “Normal” dan sebesar 31.6% responden menjawab mungkin karena tidak merasakan adanya perbedaan tingkat kesulitan. Dengan demikian tujuan dari pembuatan tugas ini terpenuhi seluruhnya.

1. **Saran**

Setelah pengerjaan Tugas Akhir ini selesai, terdapat saran yang diberikan oleh pemain agar gim berkembang menjadi lebih matang dan lebih baik. Saran-saran yang didapat akan diuraikan sebagai berikut :

1. Tampilan user interface diperbaiki sehingga desainnya menjadi lebih fresh dan menarik bagi calon pemain serta mempermudah pemain dalam menavigasi gim.

2. Rintangan ditambah lagi modelnya dan intensitas yang muncul bagi pemain ‘Mahir’ diatur lebih intens.

3. Perbaikan kualitas grafik terutama pada bagian kabut yang kadang mengganggu visibilitas pemain.

4. Deteksi emosi tambahan seperti ‘Senang’, ‘Sedih’, dan lainnya sesuai support library MoodMe.