

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Tujuan Game “Reinhardt and The Great Gate” agar *player* tetap bertahan hidup dari monster *slime* yang memburu *player* dan menghentikan kekacauan yang terjadi dengan membunuh/ menghancurkan para monster *slime*. Tujuan dapat dinyatakan tercapai apabila siluman rubah Reinhart atau *player* telah menghancurkan monster *slime* dan menghentikan kekacauan. Capaian pembuat game, belum tentu diikuti oleh capaian kepuasan para pengguna game. Para pengguna game membutuhkan *Gameplay* atau cara bermain yang memudahkan mereka, Desain antar muka yang menarik dan berdayaguna (*Usability*), *Mobility* dan *Gamestory*

Playtesting dan pengisian kuesioner yang dilakukan pada pengguna akan digunakan untuk mengukur pengujian game sesuai dengan metode *User Centered Design* dengan pendekatan *Playability Testing*.

Kesimpulan dari hasil pengujian Game “Reinhart and The Great Gate” dengan Metode *User Centered Design* pendekatan *Playability Testing*, yaitu :

1. Game “Reinhart and The Great Gate” memiliki kualitas dari kriteria *gameplay* 78% (baik), *usability* 67%(sedang), *mobility* 70% (sedang) dan *game story* 43% (rendah).
2. Secara keseluruhan kualitas game “Reinhart and The Great Gate” belum memenuhi keinginan dari pengguna, sehingga perlu dilakukan perbaikan khususnya untuk kriteria pengujian dalam kualitas sedang dan rendah.

Setelah dilakukan pengujian ada beberapa rekomendasi yang dapat diberikan untuk tim developer game “Reinhart and The Great Gate” yaitu

1. Perlu melakukan riset yang lebih lengkap dengan melibatkan pengguna sesuai target yang ditentukan dalam proses perancangan game.
2. Melakukan beberapa kali pengujian baik dari sis developer maupun terhadap prngguna, untuk mendapatkan game yang disukai oleh pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Ernest (2010), *Fundamentals of Game Design 2nd Edition*, CA: Pearson Education Inc.
- Ari Kunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar, N. F. (2011). *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game Ranger Target FPS Berbasis Android Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia SDK*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ekaputra, Bimo. Kania Sabariah, Mira. Munajat, Banyu., Evaluasi Playability pada Mobile Games Menggunakan Teknik Playability Heuristic, e-Proceeding of Engineering: Vol2 No.1 April 2015
- Hendrianto, D. (2010). *Implementasi Augmented Reality Memanfaatkan Sensor Akselerometer, Kompas dan GPS Pada Penentuan Lokasi Masjid Berbasis Android*, Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.
- Heineman, G. T., Pollice, G., dan Selkow, S. (2009). *Algorithms In A Nutshell*, California: O'Reilly Media.
- Moore, Michael E. (2011), *Basic of Game Design*, USA: AK. Peters/CRC Press
- Prayuda, Abimanyu. Alfianto, H. Muhammad Adams Jonemaro, Eriq. Arwani Issa., Evaluasi Gameplay Pada Game Dreadout Dan Outlast 2 Menggunakan Metode Heuristic For Evaluating Playability
- Stone, Debbie., Caroline Jarret, Mark Woodroffe, dan Shailey Minocha. *User Interface Design and Evaluation*. The Open University, 2005.
- Suhendar, A. (2002). *Visual Modelling Menggunakan UML Dan Rational Rose*, Bandung: Informatika Bandung.
- Sudaryanto, Dr. (2017), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.