

## **BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian ini memuat tentang kesimpulan dan saran terhadap rancangan penelitian dan dibuat menjadi laporan skripsi, hal ini akan disajikan secara terpisah seperti berikut ini.

### **1.1 Kesimpulan**

Merancang dan membangun permainan 2D The Slash Emperor, pertama yang dilakukan mencari ide, melihat contoh referensi permainan, Membuat storyline, gameplay permainan dan merancang desain mock up permainan. Langkah berikutnya memilih Aplikasi untuk membuat asset berupa desain antarmuka pengguna yaitu aplikasi asseprite, mencari asset berupa desain lain seperti *background* dan desain antarmuka lain-nya juga mencari font dan efek suara untuk permainan melalui website resmi yang gratis. Aplikasi lain juga yang digunakan untuk membuat dan membangun permainan untuk menyatukan gambar, animasi, teks dan suara aplikasi yang digunakan Unity 2020. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C Sharp pada aplikasi Visual Studio 2019, C# digunakan untuk menyatukan elemen-elemen gambar, animasi, teks dan suara sehingga dapat berfungsi dan berjalan di dalam aplikasi Unity 2020. Lalu melakukan uji coba permainan dengan 2 cara yaitu *system testing* dan *usability testing*, setelah semuanya dilakukan maka merancang dan membangun permainan telah selesai sepenuhnya.

Pengaruh penerapan logika fuzzy Mamdani pada *non-playable character*, penerapan-nya berjalan dengan baik pertama pada kondisi variabel waktu dapat terpenuhi 100%, tidak ada kesalahan saat kondisi waktu telah terpenuhi dan kondisi musuh melemah dalam beberapa detik. Kedua variabel nyawa kondisi terpenuhi pada saat nyawa musuh mencapai setengah atau nyawa tinggal 50% dari 100% hal ini juga sudah dilakukan uji coba dan terpenuhi 100% tidak ada kesalahan.

### **1.2 Saran**

Saran ini didapatkan dari responden dan peneliti sendiri saat melakukan uji permainan dan uji permainan ke responden sehingga mendapatkan hasil yang dapat dilihat seperti dibawah ini.

1. Tambahkan banyak jebakan dan tambahkan lebih banyak musuh.
2. Buat lebih banyak level permainan.
3. Tingkat kesulitan musuh bisa sedikit lebih dipersulit lagi.
4. Menambahkan fitur pause permainan.
5. Lebih banyak musuh berlipat ganda untuk membuatnya lebih menantang.
6. Jadikan tidak hanya di laptop tapi juga aplikasi di Android.
7. Tambahkan varian karakter.
8. Tambahkan score pada saat menyelesaikan permainan.
9. Tambahkan item agak lebih banyak varian nya.