

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari keseluruhan hasil penelitian dalam skripsi ini maka penyusun menarik kesimpulan sbb:

- a. Game Challenge Me ini memiliki alur permainan yang sederhana dan mudah untuk dimengerti.
- b. Game ini dapat mengenali ucapan dari *user* yang diucapkan melalui *microphone*.
- c. Game ini dapat diperintah melalui ucapan. Selain itu game dapat dikendalikan dengan keyboard dan mouse.
- d. Mesin pengolah pengenalan suara (*Recognizer*) memiliki tingkat respon yang cukup tinggi, yaitu < 1 detik, sehingga proses pengenalan kata-kata perintah dalam game dapat berlangsung sangat cepat.

5.2 Saran

Untuk pengembangan selanjutnya, didalam game ini perlu ditambahkan:

- a. Penyempurnaan dalam penerapan *CFGs (Context Free Grammars)* agar saat *user* menjawab tantangan, kata atau jawaban yang ucapkan user dapat

“didengar” dengan lebih baik oleh *recognizer* sehingga proses pengenalan menjadi lebih baik.

