

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penerapan sistem *battle* pada NPC Hantu menggunakan metode *trigger detection* pada *game* Suwung, dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan dan Pembuatan sistem *battle* menggunakan metode *trigger detection* dengan *unreal engine* berhasil dilakukan dan menghasilkan *game* Suwung dengan format *exe*. Dapat berjalan pada platform *windows*.
2. Berdasarkan hasil pengujian *alpha* dengan metode *greybox*, dapat disimpulkan bahwa mekanisme pada *game* suwung sudah dapat berjalan akan tetapi terdapat beberapa *error* atau *bug*. Namun telah diperbaiki dan dapat berjalan dengan yang diharapkan dan semestinya.
3. Berdasarkan hasil pengujian *beta* terhadap pemain *game* Suwung, dengan skala Likert didapatkan persentase 60,45 %. Dilihat hasil persentase menunjukkan bahwa evaluasi pengguna terhadap *battle system* pada *game* Suwung adalah baik. Namun melihat hasil persentase yang berdekatan dengan kriteria penilaian “cukup”, hal ini dikarenakan *game* Suwung masih dalam tahap pengembangan.

5.2 Saran

Apabila nantinya akan dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai *battle system* pada *game* Suwung, maka dapat dikembangkan menjadi :

1. *Player* dapat menyerang NPC atau musuh.

2. Dapat membuat sistem *battle* yang lebih baik.
3. Terdapat fitur *battle* yang lebih menarik.

