

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan di bab awal, maka kesimpulan yang bisa didapatkan dalam proses user experience game PussDream adalah sebagai berikut :

1. Perancangan user experience pada penelitian ini dimulai dari pengumpulan ide, serta menganalisis konsep apa yang akan digunakan dalam user interface game Puss Dream.
2. Agar user interface memiliki user experience yang baik, maka dari awal penelitian ini harus melibatkan calon pengguna.
3. Mengumpulkan saran dan masukan sebanyak banyaknya dari teman, bertujuan agar dalam proses pembuatan user experience tidak asal berdasarkan asumsi pribadi.
4. Metode wireframing sangat membantu penulis dalam merancang tampilan awal yang sesuai dengan harapan pengguna. Ini amata sangat diuntungkan ketika melakukan perancangan rumit.
5. Metode pengujian untuk validasi user experience menggunakan usability testing sangat mudah diaplikasikan serta mudah dipahami. Hasil data dan testing itu juga memberikan masukan yang sangat mudah dari segi interfacenya.
6. Berdasarkan hasil pengujian, rancangan game PussDream sudah memiliki user experience yang baik.

## 5.2 Saran

Penerapan user experience pada penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Maka ke depan sejalan dengan makin banyaknya pengguna, harus dilakukan beberapa perbaikan serta memperbagus character dan tampilannya.

Beberapa hal yang penulis sarankan adalah:

1. Jika nantinya diperlukan, pada tampilan halaman awal game ditambahkan animasi bergerak, jadi pengguna bisa lebih menikmati.
2. Konsisten dalam penggambaran character pada game tersebut, agar tidak berubah – ubah pada character tersebut.

