

BAB V

PENUTUP

Bagian ini akan merinci kesimpulan dari hasil penelitian yang berhasil dicapai dan juga menyajikan saran-saran perbaikan sebagai langkah lanjutan. Kesimpulan akan mencakup temuan utama penelitian, sementara saran akan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas dan relevansi penelitian ini.

5.1. Kesimpulan

Setelah hasil penelitian didapatkan dan diolah, maka akan diambil beberapa kesimpulan berdasarkan rumusan masalah di awal. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan faktor kegunaan dan daya main dari hasil kuesioner, *Game UPNVJT Simulation* berhasil dibangun dan dapat dimainkan.
2. Berdasarkan uji kelayakan *game* yang dilakukan pada *game UPNVJT Simulation* menggunakan kuisisioner menunjukkan bahwa *game UPNVJT Simulation* memang bermanfaat untuk mengenalkan fasilitas dan tata letak bangunan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur kepada mahasiswa baru.
3. Berdasarkan hasil dari kuisioner yang telah dilakukan, didapati kesimpulan bahwa memperkenalkan kampus terhadap mahasiswa baru dengan melibatkan interaksi pemain dimana pemain bebas menjelajahi wilayah kampus secara virtual dapat lebih membantu pemain untuk mengenal kampus lebih cepat dan menyenangkan.
4. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa dengan adanya unsur naratif membuat pengenalan kampus lebih menyenangkan yang bisa dilihat pada nilai faktor kesenangan yang mendapat kategori sangat layak. Walaupun faktor naratif lebih rendah dari nilai faktor lain, tetapi faktor naratif mendapatkan kategori layak.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian yang telah didapat, didapati beberapa kekurangan yang bisa ditingkatkan pada penelitian ini. Adapun saran-saran untuk penelitian kedepannya sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil kuesioner didapati, aplikasi *game* yang dibuat memiliki kelemahan dari segi naratif dan keterikatan bermain, diharapkan dapat meningkatkan kualitas naratif sehingga diharapkan juga dapat meningkatkan keterikatan bermain dari pengguna.
2. Untuk lebih memperkenalkan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur secara mendalam, diperlukan penambahan konten pembelajaran secara meluas seperti ruangan di dalam bangunan.
3. Untuk lebih menghidupkan nuansa perkuliahan, sebaiknya ditambahkan sejumlah *non player character* yang berjalan-jalan disekitar kampus.