

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari pembahasan Game *Tower Defense Heroes Conquest* dengan metode PCG dapat disimpulkan bahwa :

1. Telah di buat game *tower defense* “Heroes Conquest” menggunakan game engine Unity3D dan dapat dijalankan pada platform desktop.
2. Permainan ini terdiri dari 2 *level* permainan yang berfungsi untuk menghibur pemain.
3. Pengujian program menggunakan metode *Black box* menunjukkan bahwa permainan berfungsi dengan baik tanpa adanya kendala yang tidak diinginkan, dan uji kelayakan dengan cara memberi responden kuesioner untuk di isi dan hasil kuesioner di analisa menggunakan skala likert menunjukkan hasil persentase kelayakan sebesar 61,33% dengan kategori Cukup Layak.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran untuk penelitian ini kedepannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan pemahaman pemain, baiknya menambahkan panduan untuk bermain secara singkat.

2. Untuk meningkatkan originalitas permainan, baiknya menambah konten-konten yang sekiranya ide segar seperti *game tower defense* yang ada di game Warcraft PC yang menerapkan mode *Player Versus Player* .
3. Untuk meningkatkan kemampuan menghibur pemain, baiknya menambah jumlah *level* atau menerapkan sistem dimana dapat menambah *level* otomatis atau bahkan membuat *level* tidak terbatas.
4. Untuk meningkatkan minat pemain untuk merekomendasikan game “Heroes Conquest”, baiknya peneliti meningkatkan kualitas desain dari game baik dari segi bangunan, arena, *tower*, hingga musuh.