

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Melalui pemaparan dari penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian mampu menjawab rumusan masalah yang telah dibuat. Dapat disimpulkan bahwa algoritma *Procedural Content Generation* dapat menghasilkan level-level yang bertema dari setiap potongan-potongan kecil maupun besar. Algoritma *Procedural Content Generation* ini dapat diterapkan pada *game platform* “Pina Smart Adventure” yang dibuat dengan aturan - aturan deklarasi dan larangan potongan yang dibuat. Selain menjawab rumusan masalah, penelitian juga menghasilkan sebuah game yang telah teruji menggunakan metode *Kuesioner* dengan penilaian rata-rata dari 14 responden yaitu 4.18.

#### 5.2 Saran

Saran untuk penelitian kedepan algoritma ini sangat cocok bila potongan besar dan potongan kecil sedikit dikarenakan larangan terlalu banyak maka merandomnya akan monoton. Selain itu disarankan juga untuk menambahkan penambahan level dan konten-konten permainan yang seru dan asyik. Kalau membuat larangan jangan terlalu banyak akan membuat game memulai secara lama dikarenakan *game* akan *looping* hingga semua larangan selesai.