

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui kuesioner, rata-rata 94% responden menyetujui bahwa permainan "*Party Game*" mampu meningkatkan efektivitas kerja sama antar pemain dengan *gameplay* strategi serta fitur yang telah diterapkan.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, sebanyak 15.9% responden bersifat netral dan 68.2% responden setuju bahwa permainan "*Party Game*" dapat mengurangi dampak *cyberbullying* dengan penerapan fitur *quick-chat* sehingga permainan tidak sepenuhnya bersifat ramah pemain.
3. Dengan penerapan *gameplay* yang telah ditentukan, permainan "*Party Game*" yang bersifat strategi dan kasual memberikan keseruan dan permainan mudah dimainkan. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata 91% responden merasa permainan seru dimainkan dan rata-rata 81% responden tidak kesulitan bermain.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya:

1. Pengembangan UI dan *design* permainan yang menarik dibutuhkan untuk ketertarikan permainan.
2. Melakukan penambahan fitur khusus atau *power-up* dalam permainan untuk meningkat keseruan dan tantangan permainan.
3. Diperlukan tambahan *mini map* dalam UI saat bermain sehingga pemain dapat mengetahui lokasi satu tim serta lokasi *Point* dan *Flag*.
4. Pengembangan terhadap koneksi *server* yang dapat menghubungkan kembali terhadap pemain yang *disconnected* dalam *room* yang sedang berjalan secara *real-time*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuzid, H. F. T., & Abbas, M. (2017). Impact of teamwork effectiveness on organizational performance vis-a-vis role of organizational support and team leader's readiness: A study of Saudi Arabian government departments work teams. *Journal of Engineering and Applied Sciences*, 12(8), 2229–2237.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE (THE ROLE OF TEACHERS IN OVERCOMING ADDICTION TO ONLINE GAMES). In *Jurnal KOPASTA* (Vol. 4, Issue 1).
- Afrianto, I., Faris, A. F., & Atin, S. (2019). Hijaiyah letter interactive learning for mild mental retardation children using Gillingham method and augmented reality. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 10(6), 334–341.
- Andriyat Krisdiawan, R., & Darsanto. (2019). Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle) Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile. *Teknokom*, 2(1), 31–40.
- Berber, N., Slavić, A., & Aleksić, M. (2020). Relationship between perceived teamwork effectiveness and team performance in banking sector of Serbia. *Sustainability (Switzerland)*, 12(20), 1–15.
- Bimantara, T., & Asri, S. D. (2020). Pembuatan Game Puzzle Online Dengan Prinsip Kooperatif Berbasis Android. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem*

Informasi Univrab, 5(1), 20–33.

- Budiman, I., Saori, S., Anwar, R. N., Fitriani, & Pangetsu, M. Y. (2021). ANALISIS PENGENDALIAN MUTU DI BIDANG INDUSTRI MAKANAN (Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi). *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
- Cahyani, A. K., Sudinadji, M. B., & Pratisti, W. D. (2019). The Influence of Cooperative Game Towards Teamwork of 5th- grade Students of Elementary Schools in Surakarta. *International Summit on Science Technology and Humanity*, 52–59.
- Cheliotis, K. (2021). ABMU: An Agent-Based Modelling Framework for Unity3D. *SoftwareX*, 15, 100771. <https://doi.org/10.1016/j.softx.2021.100771>
- Chusyairi, A. (2020). Game Labirin Let's Clear Up The World Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL : Journal of Informatics*, 4(2), 183.
- Fitriani, V. Y., Wibowo, M. E., & Purwanto, E. (2019). The Effectiveness of Group Guidance with Simulation Game Techniques to Improve Student Assertive Behavior. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(3), 140–145.
- Flores-Garzon, E. P., Intriago-Echeverria, L. J., Jaramillo-Alcazar, A., Criollo-C, S., & Lujan-Mora, S. (2020). Catch the thief: An approach to an accessible video game with unity. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 10(3), 905–913.

- Hadikristanto, W. (2018). PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS UNITY 3D. *SIGMA - Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 8, 10.
- Haris, D. A., Mawardi, V. C., & Pratama, D. (2020). Developing Multiplayer Online Game “ KNIGHT FANTASY ONLINE .” *Journal of Games, Game Art and Gamification*, 05(01), 1–8.
- Hidayat, M. I., & Qoiriah, A. (2022). Implementasi Pathfinding dengan Algoritma A* pada Aplikasi Indoor Navigation Menggunakan Unity Navmesh. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 3(03), 334–342.
- Hovhannisyanyan, A. A. (2022). Data Processing and Persistence in Virtual Reality Systems. *Mathematical Problems of Computer Science*, 58(1), 84–90.
- Imron, M. (2020). Kolaborasi Quadruple Helix Dalam Menciptakan Inovasi Konsep Wisata Edukasi Kampung Nanas Di Desa Palaan. *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)*, 4(2), 68.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13.
- Le, P. T. H., Truong, N. T. N., Kim, M., So, W., & Jung, J. H. (2018). Applying Theta* in Modern Game. *Journal of Computers*, 13(5), 527–536.
- Lee, M., Kukuh Adisusilo, A., & Prasetya, N. I. (2022). Perancangan Multiplayer Serious Game Pengolahan Tanah Menggunakan Bajak Singkal. *Journal of*

Intelligent System and Computation, 04(01), 2022.

Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 42. <https://doi.org/10.24235/oasis.v5i2.7700>

Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219.

Mcewan, D., Ruissen, G. R., Eys, M. A., Zumbo, B. D., & Beauchamp, M. R. (2017). The effectiveness of teamwork training on teamwork behaviors and team performance: A systematic review and meta-Analysis of controlled interventions. *PLoS ONE*, 12(1), 1–23.

Novayani, W. (2019). Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content. *Jurnal Komputer Terapan*, 5(2), 54–63.

Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86.

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.

- Putra, R. W., & Annissa, J. (2022). Analysis of Player's Reception in the Video Game "Among Us." *Propaganda*, 2(1), 32–38.
- Ramadhan, I., Purwanto, A., & Nurahman. (2020). Pengembangan Teknologi Game Indonesia Untuk Permainan First Person Shooter (Fps) 3D Multiplayer "Code To Shoot" Menggunakan Unity Network (Unet) Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 5(2), 39–48.
- Reid, S., & Downing, S. (2018). Survival Themed Video Games and Cultural Constructs of Power. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 11(18), 41–57. <http://loading.gamestudies.ca>
- Rho, M. J., Lee, H., Lee, T. H., Cho, H., Jung, D. J., Kim, D. J., & Choi, I. Y. (2018). Risk factors for internet gaming disorder: Psychological factors and internet gaming characteristics. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(1), 1–11.
- Riwinoto, & Muspita, A. (2017). PENERAPAN MULTIPLAYER PADA APLIKASI PERMAINAN ANDROID (Studi Kasus Aplikasi Permainan "Bisa Jadi"). *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi*, 048, 1–5.
- Samah, E., & Afrida, E. (2022). *Cultivation of Dates in Tanah Karo with Cold Air Temperature*. 2(2), 296–300.
- Santika, R. R., Ramadhan, K., Andri, M., Solehuddin, A., & Juanita, S. (2019). Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game

Development Life Cycle. *Sebatik*, 23 NO 2, 392–402.

Saputra, R. H., Baba, J. A., & Siregar, G. Y. K. S. (2018). Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Modifikasi Skala Likert Dengan Metode Simple Additive Weighting. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 9(1).

Sarwodi, S. S., Sukmo Wardhono, W., & Akbar, M. A. (2020). Penerapan Multiplayer Pada Gim Tower Defense Menggunakan Photon Unity. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(9), 3235–3245.

Satria, V. H., & Herumurti, D. (2021). Role-Playing Game as Learning Media To Support Online Learning. *Journal of Education Technology*, 5(4), 579.

Shah, N. M., & Adnan, N. H. (2021). Designing Teaching and Learning for C# Programming through Massive Open Online Courses (MOOCs). *Asian Journal of Research in Education ...*, 3(1), 41–48.

Sholeh, M., Fakiah, E., & Adi P, G. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Adu Cepat Membaca Menggunakan Permainan Multiplayer Word Search Puzzle. *Jurnal Gaung Informatika*, 11(2), 123–135.

Stefani, C., Lacy-Hulbert, A., & Skillman, T. (2018). ConfocalVR: Immersive visualization applied to confocal microscopy. *Journal of Molecular Biology*, 430(21), 4028–4035.

Suwandana, I. G. M. (2019). Role of transformational leadership mediation: effect of emotional and communication intelligence towards teamwork effectiveness. *International Research Journal of Management, IT and Social*

Sciences, 6(2), 52–62.

Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86.

Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.

Virginia, V., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2020). Pembuatan Game Party Multiplayer 2D “Arcate Mania” Pada Platform Pc. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 8(2), 309.

Wahyudi, A., Mambu, J. Y., Zachawerus, E., & Lonteng, A. (2022). Action Shooter Synchronous Multiplayer Game Menggunakan Photon Cloud Network Multiplatform. *Cogito Smart Journal*, 8(1), 102–110.

Yahya, Y., & Nur, A. M. (2019). The C# implementation of numerical calculation process on non linear equation solutions. *Jurnal Informatika*, 12(1), 24.

Yannakakis, G. N., & Togelius, J. (2017). Ways of Using AI in Games. In *Artificial Intelligence and Games*.