

berakhir dan UI akan muncul dan pemain telah memenangkan permainan dan UI *Final* akan mengembalikan *Game* ke UI awal permainan.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan penelitian ini, kami menyimpulkan bahwa perintah suara sebagai pengendali *Game* berlaku untuk *Game* komputer menggunakan Unity Window Speech Library sebagai mesin pengenalan suara. Mesin pengenalan suara menggunakan *Genre FPS* dalam *Game* dan diuji menggunakan Google voice manager untuk menghindari gangguan dengan sistem pengenalan ucapan yang diidentifikasi dari literatur yang diperoleh dalam bentuk gangguan manusia individu (jenis kelamin, usia), dialek, kecepatan bicara, latar belakang suara, suara mikrofon, penggunaan karakteristik mikrofon dan arah sumber suara. Kontrol suara yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan empat kata kunci, yaitu Play, Exit, Pick, dan Follow sebagai media input, di kontrol lain seperti pergerakan karakter, arah tampilan, stop panggilan dan lompatan UI masih menggunakan media input keyboard dan mouse sebagai kontrol *Game*. Sehingga penelitian lebih lanjut dapat menambahkan lebih banyak kata kunci untuk mengontrol berbagai aktivitas *Game* dengan mengikuti pola-pola yang telah selesai dalam penelitian ini. Dalam perkembangannya, mengendalikan dengan perintah suara di *Game* komputer dapat membantu penyandang cacat menikmati *Game* dengan *Genre FPS* dan diimplementasikan dalam berbagai *Genre Game* lainnya.