

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang telah dilakukan dari penelitian dengan judul Implementasi *Unity Timeline* Untuk Pembuatan *Cutscene Game* Wisata Yogyakarta "Bimo Misadventures", secara keseluruhan penelitian ini berhasil mengimplementasikan penggunaan *Unity Timeline* dalam pembuatan *Cutscene* untuk *Game* wisata yogyakarta "Bimo Misadventures" untuk meningkatkan kualitas naratif dan pengalaman bermain. Berdasarkan uji coba alpha dan beta pengujian aplikasi *Game* secara keseluruhan mendapatkan nilai persentase sebesar 83,13%. Dengan demikian hasil dari persentase tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepuasan responden terhadap *Game* Bimo Misadventures memiliki nilai "Sangat Baik".

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang berguna untuk pengembangan *Game* Bimo Misadventures menjadi lebih baik. Saran tersebut yaitu:

1. Menambahkan level dan musuh baru agar semakin bervariasi.
2. Menambahkan fitur skip *Cutscene*.
3. Tambahkan teka-teki agar permainan lebih menantang.