

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari rancang bangun *asset 2d pixel* dalam "Bimo Misadventures", dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan dan pembuatan *asset 2d pixel* dalam "Bimo Misadventures" berhasil dilakukan dan menghasilkan visual game yang dapat mewakili suasana di Plengkung Gading/Nirbaya dan Alun –Alun Kidul.
2. Berdasarkan hasil pengujian alpha dengan metode blackbox testing, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan fungsional visual yang ada pada *game* Bimo Misadventures dapat berjalan dengan baik tanpa adanya error atau bug.
3. Berdasarkan hasil pengujian beta dengan pengguna, pengujian aplikasi secara keseluruhan mendapatkan nilai persentase sebesar 83.13%. Dengan begitu hasil persentase menunjukkan bahwa evaluasi pengguna terhadap *game* Bimo Misadventures memiliki nilai "Sangat Baik"

5.2 Saran

Kesimpulan dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat berguna untuk pengembangan pada penelitian berikutnya. Saran – saran tersebut antara lain:

1. Menambah jumlah destinasi turis yang direpresentasikan sebagai level dalam game
2. Menambah musuh di dalam *game* agar lebih bervariasi.