

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Game* "Bimo Misadventures" dapat dirancang dan dibuat menggunakan Unity Engine dengan metode *Game Development Life Cycle*. Dan dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan dan pembuatan *game* bertema wisata Yogyakarta "Bimo Misadventures" dengan metode *Game Development Life Cycle* berhasil dilakukan dan menghasilkan aplikasi dengan format .exe yang dapat berjalan pada *platform windows*.
2. Berdasarkan hasil pengujian alpha dengan metode blackbox testing, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan fungsional 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 dukungan untuk controller.
2. Menambah musuh di dalam *game* agar lebih bervariasi.
3. Menambah fitur tombol skip pada cutscene.
4. Menambah fitur tombol untuk mengatur volume.