

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari implementasi animasi tweening pada perancangan antarmuka permainan aksi bizitza, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan antarmuka dan implementasi animasi tweening dengan menggunakan DOTween dengan menggunakan *game engine* Unity pada antarmuka *game* Bizitza berhasil dilakukan dan menghasilkan aplikasi dengan format .apk yang dapat dijalankan pada platform android.
2. Berdasarkan hasil evaluasi *alpha testing* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa semua kebutuhan fungsional dapat terpenuhi dan penerapan tweening pada animasi antarmuka *game* lebih cepat dari segi waktu pengerjaan, namun diperlukan pemahaman lebih dari segi ilmu *programming* karena perlu memahami script untuk melakukan implementasi animasi pada sebuah objek.
3. Berdasarkan hasil evaluasi *beta testing* dari pendapat responden pada kuisioner yang diberikan mendapatkan indeks persen rata-rata sebesar 93,7% dengan kriteria "sangat baik" dalam hasil dari implementasi animasi antarmuka pada *game* Bizitza. Selain itu, responden juga berpendapat bahwa penggunaan tweening lebih baik dalam menampilkan beberapa animasi pada antarmuka jika dibandingkan dengan yang tidak menggunakan tweening karena Gerakan yang ditampilkan lebih halus.

#### 5.2 Saran

Dalam penelitian ini masih terdapat hal yang dapat lebih dikembangkan kembali baik dari metode penelitian maupun perancangan antarmuka dan implementasi animasi pada antarmuka *game*. Hal-hal tersebut adalah:

1. Perancangan antarmuka dapat dilakukan lebih baik lagi dari segi pemilihan warna dan tampilan dari objek antarmukanya.
2. Implementasi animasi pada antarmuka dapat dikerjakan lebih baik lagi dengan menggunakan tweening pada objek dengan gerakan yang bersifat statis, dan non-tweening pada objek dengan gerakan yang kompleks sehingga animasi tampilan antarmuka pada *game* jauh lebih baik.