

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian terakhir ini akan dikemukakan kesimpulan dari penelitian yang bersifat membangun.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis, implementasi dan pengujian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Algoritma Lifelong Planning A* dapat digunakan untuk melakukan pathfinding banyak agent npc dalam permainan labirin.
2. Algoritma Lifelong Planning A* dapat diimplementasikan sebagai pencari jalur terpendek pada game labirin. Berdasarkan pengujian akurasi yang dilakukan menggunakan 8 agent dan sebanyak 30 kali pengulangan diketahui bahwa tingkat akurasi dalam keberhasilan agent npc yang menemukan jalurnya adalah 25 agent dengan jumlah node yang ditempuh sebanyak 15 node. Tingkat akurasi memiliki persentase sebesar 91,7 %. Sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat akurasi pada penerapan algoritma lifelong planning A* sudah baik.

5.2. Saran

Saran-saran yang dapat diberikan sebagai masukan dan pertimbangan yaitu untuk penerapan algoritma lifelong planning A* dapat dicoba dengan menambahkan jumlah tujuan, menggunakan variant terbaru dari algoritma pencarian jalur terpendek yang terbaru, dan juga tingkatkan jumlah perilaku yang dimiliki NPC sehingga mengurangi kegagalan dalam menentukan pencarian jalur.

