

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian, analisis, perancangan sistem sampai ke tahap penyelesaian program pada permainan Bomberman, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Algoritma *Hierarchical Pathfinding A\** dapat diimplementasikan dan berhasil menemukan solusi rute dengan melihat langkah optimal dan terdekat dari NPC ke Player yang didapatkan dari perhitungan nilai *f* dan *g* yang terkecil.
2. Algoritma *Fuzzy Sugeno* dapat diterapkan pada game Bomberman, hanya saja ada beberapa nilai hasil *Fuzzy* yang tidak sesuai dengan nilai perilaku *Fuzzy* dan hasil dari 10 kali percobaan didapatkan tingkat kesesuaian sebesar 70% .

#### **5.2 Saran**

Permainan Bomberman ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan perkembangan spesifikasi kebutuhan pengguna system dan juga pengembangan Algoritma dalam mencapai tahap yang lebih tinggi untuk mendapatkan kinerja sistem yang lebih baik. Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan game Bomberman lebih lanjut :

1. Permainan Bomberman masih dapat dikembangkan dengan menggunakan Algoritma pencarian rute lain dan bisa dicoba dengan Algoritma hasil pengembangan Algoritma *A\** lainnya.
2. Diharapkan pengembangan selanjutnya game Bomberman dapat lebih menarik dan unik dengan Algoritma lain.
3. Diharapkan nilai variabel *Fuzzy* pada game Bomberman selanjutnya dapat lebih dari 3 nilai variabel *Fuzzy*.
4. Diharapkan error yang terdapat pada penelitian game Bomberman ini nantinya dapat diminimalisir.

