BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang didapat pada saat studi pendahuluan melalui studi literatur, observasi, wawancara serta kuesioner yang dilakukan terhadap komunitas pemain *game snake*, dapat disimpulkan hal sebagai berikut :

1. Kesederhanaan alur pada *game snake* konvensional telah berubah dengan adanya penerapan AI A* (*star*) dan *reaction algorithm*, sehingga membuat pengguna *game snake* tidak cepat merasa bosan.
2. Entitas umpan telah banyak dan bervariasi, sehingga pengguna *game snake* lebih merasa tertantang saat bermain *game snake.*
3. Kontrol navigasi ular telah berubah, dimana awalnya hanya bisa bergerak vertikal dan horizontal saja, tetapi juga bisa bergerak diagonal yang membuat entitas ular jadi lebih maksimal dalam pencarian umpan.
4. Entitas musuh (ular lain yang diterapkan AI A*) sudah ada, sehingga menjadi tantangan dan motivasi bagi pengguna *game snake* dalam bermain.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan implementasi yang telah dilakukan, disarankan pengembangan aplikasi lebih lanjut, dengan aspek pengembangan lanjut lagi seperti berikut:

1. Penambahan variasi musuh dan umpan yang lebih banyak lagi.
2. Penambahan AI yang lebih banyak dan kompleks lagi.
3. Pengembangan *game snake* menjadi *game* yang 3D.
4. Penambahan banyak entitas lain seperti adanya penghalang dan lain sebagainya.

Dari saran yang ada sehingga diharapkan dapat diciptakan aplikasi permainan yang lebih meanarik lagi dari aplikasi yang dikembangkan ini.