BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem, dan implementasi serta pengujian yang berupa pengujjian *white box* dan kuisioner, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Musuh dapat mencari jalur pemain dengan memberikan kecerdasan buatan yaitu algoritma A* pada kecerdasan musuh.
2. *Game* tiga sahabat dapat menjadi alternatif sarana hiburan dengan merujuk kepada hasil kuesioner yang berkesimpulan bahwa *game* tiga sahabat dengan menambahkan komponen yang lebih variatif cukup membuat para pemain terhibur dan menyukai *game* tiga sahabat.

V.2 Saran

Game tiga sahabat masih dapat dikembangkan lebih lanjut lagi, terutama dalam kecerdasan pada musuh sehingga pada tingkatan selanjutnya musuh yang muncul lebih cerdas lagi, misalanya :

1. Musuh dapat bertahan atau melarikan diri sesuai dengan kondisi dan pertimbangan yang diberikan.
2. Kecepatan gerak pada musuh dapat lebih dibuat lebih bervariatif sesuai dengan tahapan pada *game.*
3. Membuat fitur *multyplayer* (dua pemain) dan *save game* agar dapat menyimpan permainan.