BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem, dan implementasi serta pengujian yang berupa kuesioner, maka diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Dengan diterapkannya algoritma *SMA** (*Simplified Memory Bounded A Star*) dapat membuat NPC bergerak dengan cepat menemukan jalur terpendek untuk menyerang *player*.
2. Dengan diterapkannya algoritma *fuzzy logic* pada NPC untuk memberikan kemampuan dalam memilih keputusan pergerakan dan menjadikan game lebih menarik dan menantang untuk dimainkan.

5.2 Saran

Berikut ini beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut :

1. Memperluas *gameplay* dan konten yang terdapat pada *game* terutama konten musuh lebih bervariatif agar tidak terlalu monoton, salah satunya dengan menambahkan kecerdasan buatan lain pada musuh sehingga lebih banyak lagi variasi dari perilaku musuh.
2. Pengembangan *game* secara *online* agar *game* dapat dikenal lebih luas.
3. Penambahan pengembangan ke arah *multiplayer*.