BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang dilakukan pada aplikasi *game "Benteng Bertahan*" dapat diambil kesimpulan bahwa *game* ini dapat:

1. Algoritma Genetika terbukti dapat diimplementasikan dengan baik pada *game* dan membuat pergerakan *enemy* lebih dinamis.
2. Fuzzy Logic terbukti dapat diimplementasikan dengan baik sebagai "*kecerdasan buatan"* bagi tower dalam memilih *enemy* mana yang harus dikalahkan terlebih dahulu berdasarkan tingkat kerusakan yang diberikan.

5.2.Saran

Game ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu berikut adalah saran untuk pengembangan *game* ini agar lebih baik:

1. Menambah beberapa jalur agar *player* yang memainkan *game* ini menjadi semakin tertantang untuk memainkannya.
2. Menambah beberapa parameter didalam *fuzzy* sehingga membuat seranggan tower lebih bervariasi .