BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian logika *fuzzy* pada *life-simulation game* yaitu *game* Pasar Jajanan. maka dapat ditarik kesimpulan yaitu: Aplikasi *Game* Pasar Jajan ini telah dapat memenuhi tujuan dalam penelitian ini yaitu mengimplementasikan logika fuzzy pada NPC di dalam game bergenre life-simulation yang dapat membantu NPC dalam menentukan keputusan dalam proses tawar-menawar dengan karakter utama sebagai hambatan dan rintangan di dalam *Game*.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan algoritma logika *fuzzy* maupun aplikasi game Pasar Jajanan ini agar menjadi lebih baik kedepannya adalah sebagai berikut :

1. *Variable input* pada Npc agar di tambah sehingga menghasilkan *rule* yang beragam sehingga mendapatkan output yang lebih manusiawi lagi.
2. Membuat *Gameplay* yang lebih menarik, sehingga membuat Game jajanan pasar ini lebih menarik untuk di mainkan
3. Penambahan NPC pada lapak dagangan di seluruh area Pasar.
4. Menambah percakapan antara pembeli dan pedagang pada game ini, agar lebih mendekati proses tawar-menawar yang sebenarnya.