BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian logika fuzzy pada NPC (*Non Playable Character*) dalam game menangkap ular. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Implementasi logika fuzzy pada NPC dalam game menangkap ular ini telah memenuhi tujuan, yaitu menghasilkan NPC yang dapat menghasilkan *output* berupa aksi-aksi sesuai dengan kondisinya seperti menyerang, bertahan, diam, dan melarikan diri berdasarkan parameter fuzzy jarak, suhu, dan stamina.

5.2 Saran

Saran untuk pengembang algoritma fuzzy maupun aplikasi *game* menangkap ular ini agar menjadi baik kedepannya adalah sebagai berikut :

1. Variabel *input* fuzzy pada NPC ditambah lagi agar dapat menghasilkan rule yang beragam sehingga mendapatkan *output* yang lebih variatif.
2. Memperbaiki sektor grafik dengan gambar 3D agar *game* ini lebih menarik serta menambahkan variasi.