BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini dapat disimpulkan :

Dalam menerapkan logika *fuzzy* dapat diterapkan di *game* simulasi bergenre *racing* untuk pergerakan NPC yang bereaksi secara otomatis ketika menghadapi mobil rintangan di depannya sesuai dengan variable kecepatan, jarak dan jumlah keadaan.

5.2 Saran

Untuk pengembangan penerapan logika *fuzzy* pada *game* simulasi bergenre *race* terhadap aksi reaksi pada NPC, di masa yang akan datang disarankan :

1. Kedepannya dalam *game* simulasi bergenre *racing* logika *fuzzy* bisa di terapkan di jalan yang berlawanan arah, agar *game* terlihat semakin rill.
2. Tidak hanya satu NPC yang di berikan logika *fuzzy,* karena dengan dua atau lebih NPC yang di berikan logika *fuzzy* aksi reaksi NPCnya semakin terlihat.