BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk perbaikan dan pengembangan penelitian lebih lanjut.

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini serta disesuaikan dengan tujuan, maka diperoleh kesimpulan bahwa dengan algoritma *particle swarm optimization* yang diimplementasi pada perilaku NPC menyerang secara berkelompok dapat dengan tepat memilih NPC yang memiliki posisi terbaik untuk dijadikan pemimpin.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil dari keseluruhan simulasi, maka dapat diberikan saran-saran yaitu :

1. Untuk pengembangan game selanjutnya dapat dilakukan penambahan maupun perbaikan terhadap fungsi untuk mengatasi kondisi handling bumping.

2. penambahan jenis environment yang ada pada *game*

3. Kombinasi algoritma PSO dengan algoritma lain yang mendukung dalam pencarian rute terpendek.