BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis, implementasi dan pengujian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Algoritma *Jump Point Search* dapat diimplementasikan sebagai pencari jalur terpendek pada game arcade. Berdasarkan pengujian menggunakan ketiga perhitungan heuristik yang dilakukan diketahui bahwa penggunaan memori pada setiap pencarian jalur relatif kecil. Penggunaan memori untuk algoritma *Jump Point Search* hanya sebesar 33.1% dari total penggunaan memori pada game arcade. Sehingga dapat dikatakan bahwa performa penggunaan memori pada penerapan algoritma *Jump Point Search* sudah baik.
2. Metode *Finite State Machine* dapat diimplementasikan sebagai penentu perilaku pada game arcade. Dan juga dari hasil pengujian pengujian metode *Finite State Machine* dapat diketahui bahwa perilaku NPC musuh dapat berubah-ubah sesuai dengan kondisi yang ada.

5.2. Saran

Saran-saran yang dapat diberikan sebagai masukan dan pertimbangan yaitu untuk penerapan algoritma pathfinding Jump Point Search dapat dicoba dengan menambahkan jumlah NPC dan juga bisa dicoba gunakan *variant* terbaru dari algoritma pencarian jalur terpendek. Juga jumlah NPC yang diberikan perilaku bisa ditambah dan coba tingkatkan jumlah perilaku yang dimiliki NPC sehingga lebih menyeimbangi kemampuan pemain.