

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan penulis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan pengujian pada game *Treasure Hunter*, dapat ditarik kesimpulan bahwa FSM yang diterapkan sebagai *decision making* pada karakter *player, enemy*, maupun *npc* berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan perancangan. Penerapan FSM ini membantu kecerdasan buatan yang ada di dalam game dapat bertindak lebih kompleks dengan setiap kondisi yang diberikan kepada kecerdasan buatan tersebut.
- b. Penelitian ini menghasilkan sebuah game 2D platformer, dimana FSM digunakan sebagai *decision making* pada *player, enemy* dan *npc* untuk menentukan respon karakter sesuai kondisi yang diberikan agar memberikan pengalaman bermain yang maksimal.

6.2 SARAN

Meskipun Game 2D Platformer *Treasure Hunter* Berbasis Android ini sudah berhasil menerapkan dan membuat kecerdasan buatan dengan menggunakan finite state machine, game ini masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut agar mampu menjadi game yang lebih baik lagi. Maka penulis

memberikan saran yang dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan selanjutnya sebagai berikut :

- a. Menambah fitur item yang dapat dikumpulkan dan digunakan
- b. Memperluas pengembangan aplikasi agar dapat digunakan tidak hanya platform android, namun dapat digunakan pada platform ios dan juga pc.
- c. Mencoba metode FSM pada game genre lain.
- d. Adanya fitur shop untuk menggunakan koin yang telah dikumpulkan.
- e. Mencoba metode AI yang lain untuk dibandingkan dengan metode FSM yang telah diterapkan.