

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 KESIMPULAN**

Setelah melakukan penelitian dan analisi untuk perancangan *Game Arcade Body Immunity* berbasis Android dengan penerapan Algoritma Fuzzy Sugeno, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Menghasilkan *game arcade* yang menarik.
2. Menghasilkan suatu aplikasi *game arcade* “*Body Immunity*” berbasis android dengan penerapan algoritma fuzzy sugeno.
3. Dengan menggunakan algoritma fuzzy sugeno bisa membuat suatu kecerdasan buatan atau AI berupa keputusan atau tindakan kepada *NPC* musuh.

#### **6.2 SARAN**

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, untuk meningkatkan *Game Arcade Body Immunity* ini masih jauh dari kata sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembang, antara lain sebagai berikut:

1. Diharapkan memasukan *level* yang lebih banyak dan lebih interaktif.

2. Diharapkan memasukan *story mode* agar pemain dapat bermain sambil menjalankan cerita, dengan tujuan agar pemain tidak cepat bosan.
3. Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan dapat memperbaiki atau mengatasi berbagai macam *bug* yang terdapat pada *game*.
4. Diharapkan untuk menambahkan berbagai jenis musuh dalam *game*.
5. Diharapkan dapat menambahkan berbagai macam jenis AI (*Artificial Intelligence*) pada musuh.
6. Diharapkan untuk membuat efek audio dan efek *knockback* pada musuh.