

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya penulis menarik kesimpulan tentang Game Eksplorasi Dengan Procedural Level Generation Memanfaatkan Algoritma Simplex Noise sebagai berikut: Pengimplementasian *Procedural Level Generation* memanfaatkan algoritma *Simplex Noise* dapat dilakukan dengan menggunakan *Game Engine Unity* dan bahasa pemrograman *C#*, dimana algoritma *Simplex Noise* digunakan dalam salah satu proses *procedural level generation* dari sebuah *game* eksplorasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa level yang dibangkitkan berbeda setiap kali *game* dimainkan, sehingga meningkatkan *replayability* dari *game* yang dikembangkan.

#### 6.2 SARAN

Adapun saran yang ingin penulis kemukakan sehubungan dengan penelitian ini mengenai hal-hal yang bisa dipertimbangkan untuk penelitian lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Penerapan *procedural generation* serta algoritma *Simplex Noise* pada aspek lain dari pengembangan *game*.
2. Penggunaan proses *post-processing* lain yang bisa digunakan dalam pembangkitan sehingga hasil pembangkitan bisa lebih baik.
3. Pemanfaatan algoritma lain dalam pembangkitan sehingga hasilnya dapat dibandingkan dengan hasil dari pembangkitan memanfaatkan algoritma *Simplex Noise*