

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembuatan laporan yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi game yang menarik dengan elemen item yang dapat digunakan untuk menyerang, bertahan maupun membantu pemain atau lawan dalam mencapai garis finis. Game ini juga menerapkan AI Waypoint pada NPC disertai tampilan yang menarik.
- b. Game ini memiliki sirkuit balap yang menantang dengan tema kampus UNAMA Kobar dan Tehok.

6.2 SARAN

Meskipun Game Tabrak Racing ini sudah berhasil dirancang telah membuat Gedung UNAMA dan menerapkan kecerdasan buatan dengan menggunakan Waypoint, game ini masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut agar game ini menjadi lebih baik lagi. Maka peneliti memberikan saran yang dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan selanjutnya sebagai berikut:

- a. Menambah beberapa item, sirkuit balap dan kendaraan.
- b. Diharapkan dalam pengembangan lebih lanjutnya, aplikasi game ini dapat dimainkan di smartphone agar dapat menjangkau pemain yang lebih luas.
- c. Adanya komentator pada saat bermain untuk menambah pengalaman bermain yang menyenangkan.
- d. AI pada game ini diharapkan dapat dikembangkan lagi ataupun menggunakan metode lain seperti *Unity Machine Learning Agents*.