

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, yang dimulai dari analisis kebutuhan sampai dengan implementasi dan pengujian, maka dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah game 2D RPG, dimana didalamnya menggunakan ilmu kecerdasan buatan (*artificial intelligence*).
2. Kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) dalam game ini menggunakan algoritma A* *pathfinding*, dimana *pathfinding* digunakan untuk mengatur musuh bergerak ke arah pemain dengan menggunakan jalur terdekat, sehingga pemain merasa tertantang akan lawan yang interaktif.
3. Penggunaan animasi dan suara pada game Happy Amateur dibuat semenarik mungkin, sehingga dapat menarik minat pemain untuk memainkannya dan memahami konsep yang diterapkan dalam game.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, terdapat beberapa saran yang penulis harapkan dari aplikasi yang dihasilkan, antara lain:

1. Game ini dapat dikembangkan menjadi berbasis web, sehingga dapat dimainkan secara online oleh setiap orang.
2. Pada pengembangan selanjutnya, diharapkan game ini dapat menjadi game yang bersifat *multiplayer* dengan *user account* yang berbeda.
3. Game ini diharapkan bisa menjadi lebih menarik dengan menerapkan ilmu kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yang lain selain algoritma A*.
4. Game ini diharapkan bisa memiliki lebih banyak misi lagi dengan alur cerita yang menarik.