

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis dan penelitian yang dilakukan oleh penulis terhadap rancang aplikasi game ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah konsep dimana *Artificial Intelligence* bisa diterapkan dalam sebuah *Game* (pada kasus ini *Game Puzzle*, Labirin).
2. Unsur *Artificial Intelligence* yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pathfinding yang menggunakan algoritma A* untuk pencarian rute terpendek untuk *Enemy* ke *Player*. Algoritma A* secara ringkas merupakan sebuah perhitungan dalam sebuah graf yang berfungsi mencari node/line terdekat di antara dua titik point. Pada Game ini, algoritma ini yang berperan dalam menggerakkan musuh ke pemain dengan mempertimbangan penghalang.
3. Game ini dimainkan dalam 5 Stage yang berbeda dan dengan musuh yang berbeda-beda. Masing-masing stage memiliki persyaratan yaitu minimum skor untuk menyelesaikan stage tersebut. Tetapi jika telah menyelesaikan stage tersebut akan mendapatkan Exp dan skor tambahan.
4. Di game ini juga disediakan level karakter, skor dan high skor serta *damage* yang diberikan oleh setiap musuh ke karakter pun berbeda.

6.2 SARAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, adapun saran yang dapat disampaikan oleh penulis yaitu:

1. GUI (*Game User Interface*) dalam game ini perlu diperbaiki sesuai dengan keperluan fungsional yang ingin dibuat nantinya.
2. Objek yang dapat disesuaikan dengan plot yang dirancang dan design dengan detail yang lebih baik.
3. Pengembangan selanjutnya game ini dapat dimainkan secara multiplayer dan online.
4. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya, diharapkan juga tampilan dari aplikasi ini dapat didesain lebih menarik lagi

