

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan penulis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan pengujian pada game *The Royal Knight*, pemakaian *Artificial Intelligence* dalam game ini yang menggunakan algoritma *A**, khususnya *pathfinding* telah berjalan dengan baik saat diterapkan pada monster. Monster dapat memilih setiap jalur/node dengan nilai terkecil untuk menuju ke *finish point* dengan mempertimbangkan adanya halangan seperti *tower* yang dimana monster tidak dapat berjalan melaluinya dan hanya dapat memilih jalur/node terkecil lainnya dan mengabaikan jalur/node pertama bila jalur/node itu telah ditempati oleh tower.
- b. Penelitian ini menghasilkan sebuah game *tower defense*, dimana didalamnya diterapkan ilmu *artificial intelligence* yang di terapkan pada musuh untuk mencari jalur tercepat ke *finish point* dan pada tower yang menyerang otomatis ketika musuh berada pada area yang ditentukan.
- c. Penggunaan sistem *Aritificial Intelligence* dengan metode algoritma *A** *pathfinding* yang memberikan perjalanan musuh menuju *finish*

point menjadi acak sesuai dengan peletakan tower sehingga dapat menarik minat orang-orang 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:

- a. Pada pengembangan selanjutnya, diharapkan game ini dapat menjadi game yang bersifat *multiplayer* dengan *user account* yang berbeda.
- b. Game ini dapat dikembangkan dengan menambahkan beberapa fitur-fitur lain yang belum ada pada penelitian ini seperti fitur *achievement*.
- c. Game ini diharapkan bisa memiliki lebih banyak animasi pada musuh dan audio yang menarik minat pemain.