

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah peneliti dikemukakan pada bab pertama, maka kesimpulan yang bisa didapatkan dalam penerapan Algoritma A* pada game Go Hockey adalah sebagai berikut :

1. Penerapan Algoritma A* pada game Go Hockey dilakukan agar enemy dapat menemukan jalur terpendek yang efektif untuk menemukan letak ball dan mengejanya.
2. Pada tahap pengujian yang telah dilakukan yaitu dengan membandingkan antara penghitungan manual dan implementasi pada game, setelah melakukan pengujian sebanyak 50 kali percobaan. Didapatkan hasil jika algoritma A* dapat dengan akurat memperhitungkan letak dari ball. Maka dapat disimpulkan bahwa Algoritma A* telah bekerja dengan akurasi 100% sesuai dengan perhitungan manual.

5.2 Saran

Penerapan Algoritma A* pada game Go Hockey ini masih jauh dari kata sempurna. Maka ke depan sejalan dengan makin banyaknya peneliti dan penelitian, harus dilakukan beberapa perbaikan dan pengembangan. Beberapa hal yang penulis sarankan adalah:

1. Jika nantinya diperlukan, di tambah level yang lebih menantang sehingga permainan tidak hanya mengacu pada banyaknya score tapi juga level kesulitan yang di dapat oleh pemain.
2. Penambahan algoritma atau penyesuaian agar ketika enemy menabrak bola akan menabrak dengan keras.
3. Di buat versi 3D agar tampilannya semakin menarik.

