

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah penyusun lakukan dalam penerapan algoritme *Greedy Best First Search* pada NPC musuh dalam game *BurnoutSpace : Redzone*, maka penyusun memperoleh beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. *Game BurnoutSpace : Redzone* telah berhasil menanamkan kecerdasan buatan pada NPC musuh dengan menerapkan algoritme *Greedy Best First Search*.
2. Dengan menerapkan algoritme *Greedy Best First Search*, NPC musuh mampu bergerak menggunakan jalur terpendek untuk mengejar *player* dengan nilai fungsi evaluasi terkecil.

5.2 Saran

Adapun saran bagi penyusun untuk mengembangkan penelitian dimasa yang akan datang sebagai berikut:

1. Area *game* dapat dibuat lebih kompleks sehingga *player* lebih tertantang untuk memenangkan *game* ini.
2. Menggunakan desain gambar yang lebih menarik, sehingga *player* lebih tertarik untuk memainkan *game* ini.
3. Perlu ditambahkan *minimap* agar *player* dapat mendeteksi keberadaan musuh dan *core* pada area *game*.

4. Perlu ditambahkan jumlah level pada *game* agar tingkat kesulitan lebih beragam.
5. Perlu ditambahkan beberapa simpul pada setiap *tile* sehingga gerak musuh lebih *flexibel* untuk mengejar *player*.

