

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan penelitian yang dilakukan dengan judul "*Implementasi Reinforcement Learning pada unit musuh di game berbasis 2D menggunakan Unity*", maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Unit musuh dapat dilatih (training) dalam durasi waktu tertentu hingga mendapatkan hasil yaitu sebuah file dengan ekstensi .onnx.
2. Unit musuh berhasil dilatih dengan melihat kurva grafik Cumulative Reward dan Extrinsic Value Estimate yang meningkat,
3. Penggunaan ML-Agent dapat dilakukan untuk menerapkan metode Reinforcement Learning pada unit musuh.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari penelitian ini maka, terdapat saran-saran yang diharapkan nantinya akan berguna dalam pengembangan penelitian selanjutnya. Adapun saran-saran tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Durasi waktu training pada karakter musuh dapat di tambah agar bisa mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.
2. Karakter musuh dapat diberikan aturan baru sehingga lebih bervariasi.
3. Agent juga dapat diterapkan pada karakter player sehingga player bisa masuk ke mode otomatis.

