

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembuatan permainan "*Slime Want Meet Dragon*" dengan menerapkan kecerdasan buatan menggunakan algoritme A* yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Permainan "*Slime Want Meet Dragon*" telah berhasil menerapkan kecerdasan buatan ke dalam musuh dengan menerapkan algoritme A*.
2. Penerapan algoritme A* mampu untuk mendapatkan pilihan jalur terpendek yang akurat, karena nilai F yang digunakan selalu yang terkecil.

5.2 Saran

Adapun saran bagi penulis untuk pengembangan penelitian dimasa yang akan datang sebagai berikut:

1. Pemodelan area permainan agar disusun lebih kompleks lagi agar menghasilkan pola jalur yang lebih banyak dan bervariasi.
2. Perlu penembahan pemberi informasi mengenai cerita dalam permainan.
3. Perlu ditambahkan jumlah level dengan tingkat kesulitan yang lebih variasi.
4. Perlu ditambahkan variasi musuh pada permainan.
5. Perlu ditambahkan sistem skoring yang lebih jelas.