

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah ada pada bab pertama yang dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah

1. Algoritma A* dapat digunakan pada karakter Enemy untuk menemukan jalur terdekat guna mengejar karakter player
2. Karakter Enemy bergerak sesuai dengan perhitungan manual Algoritma A*

5.2 Saran

Game ojol yang penulis gunakan sebagai objek masih dalam tahap pengembangan dan memiliki banyak kekurangan dan masih banyak fitur yang belum disertakan seperti pengaturan untuk mengganti kontrol ke analog atau bahasa dan achievement atau highscore.

Untuk penelitian dalam lingkup algoritma peneliti selanjutnya bisa melakukan

1. Penjelasan lebih mendalam terhadap nilai heuristic atau menggunakan cara perhitungan heuristic yang lain.
2. Penerapan algoritma lain sebagai AI behaviour seperti Fuzzy Logic
3. Penambahan jalur pada map yang memiliki nilai cost tambahan yang mana Algoritma A* akan menentukan jalur tersebut bisa digunakan sebagai jalan pintas yang lebih cepat atau tidak.