

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dari uraian pada bab – bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan *game* “Clash Fantasy” dan dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi sebagai syarat kelulusan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengimplementasian algoritma forward chaining tidak sepenuhnya berhasil pada enemy movement. Ada beberapa rule yang tidak bekerja ketika player mendekati kepada enemy seperti rule R01 yaitu mengejar kekanan.
2. Pengimplementasian algoritma forward chaining berjalan dengan baik pada kondisi enemy attack. Dimana player dengan jarak tertentu akan terkena serangan jarak dekat ketika jarak kurang dari 1.2 dan terkena serangan jarak jauh ketika berada di jarak antara 7 dan 2.
3. Masalah dalam mengimplementasikan algoritma foward chaining adalah setelah menambahkan rule pada script level 1, level 2, ataupun level 3 enemy akan terdiam dan tidak bergerak. Penyebab ini belum diketahui oleh penulis.
4. Hasil dari pengujian Blackbox Testing adalah beberapa fungsi pada game Clash Fantasy tidak berjalan dengan baik. Ketik player mati dan mengulanginya lagi playerhealth bernilai 0 tetapi tertampil di layar dengan health meter penuh.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan penulis untuk proses dan pengembangan *game* ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* dapat dikembangkan lagi dengan menggunakan algoritma lain untuk perbandingan dalam mengimplementasikan level *AI* pada *game*.
2. Untuk kedepannya bisa digunakan berbagai macam teknik dalam pembuat *feature game* ini terutama dalam penyimpanan *save game* dan *load game*.
3. Aplikasi *game* ini bisa dikembangkan dengan BackSound, Sound Fx, dan Aset gambar yang lebih baik guna meningkatkan peminat dalam bermain *game* ini.