

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan di bab awal, berikut adalah kesimpulan yang dapat ditarik pada permainan Clash of Nations:

1. Perancangan game "Clash of Nations" menggunakan Construct 3 dapat dilakukan dengan baik. Dengan menggabungkan spritesheets dan sound dengan gameplay yang telah ditentukan sehingga menjadi game utuh yang siap dimainkan pada smartphone.
2. Penerapan Algoritma A\* pada game Clash of Nations dilakukan agar enemy dapat menemukan jalur terpendek yang efektif untuk menemukan tower yang sudah ditentukan.

### **5.2 Saran**

Penerapan Algoritma A\* pada game Clash of Nations masih memiliki ruang untuk perbaikan dan pengembangan di masa depan. Seiring dengan bertambahnya jumlah peneliti dan penelitian, beberapa saran untuk peningkatan dan pengembangan dapat diadopsi, antara lain:

1. Integrasi dengan metode pencarian lain: Selain Algoritma A\*, eksplorasi penggunaan metode pencarian lain, seperti Algoritma Monte Carlo Tree Search atau Algoritma Genetika, dapat memberikan keuntungan tambahan pada gameplay. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi integrasi dan kombinasi berbagai metode pencarian untuk meningkatkan kualitas permainan.
2. Ditambahkan beberapa fitur upgrade tower dan musuh yang berbeda beda