

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Pathfinding A\** hanya bekerja pada platform yang sudah tersusun secara *fix* dan bukan secara acak.
2. *Pathfinding A\** dapat menampung banyak objek secara bersamaan tanpa adanya kendala aplikasi *lag* maupun *crash*.
3. *Pathfinding A\** mampu melacak target yang berada dalam kondisi isolasi atau tidak bisa di masuki.
4. *Pathfinding A\** terbatas oleh *grid* yang sudah ditentukan dan tidak bisa bergerak diluar *grid* tersebut.

### 5.2 Saran

Penelitian ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan penulis baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Maka dari itu penulis berharap penelitian ini dapat dikembangkan dari segi metode penelitian, desain game maupun produk akhirnya. Adapun saran yang akan penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Dalam membuat asset game buatlah terlebih dahulu *design character* yang mengikuti alur cerita *game* sebelum membuat *gamenya* untuk mempermudah proses impor aset kedalam game.
2. Pahami bahasa pemrograman yang akan digunakan sebelum membuat *script* agak mempermudah apabila terjadi error dalam *coding*.

3. Ketelitian adalah kunci utama dalam pembuatan *game* karena kadang kesalahan kecil saja dapat luput dari pengawasan yang dapat membuat error.

