

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang berjudul Penerapan Algoritma A* untuk Penentuan Arah Gerak Musuh pada *Game* Hide and Seek yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan kecerdasan buatan yang berupa Algoritma A* yang diterapkan pada objek musuh agar dapat menemukan jalan terpendek dan menghindari rintangan disepanjang jalan menuju pemain dengan hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa kebutuhan fungsional dari penerapan Algoritma A-Star untuk penentuan arah gerak musuh pada *Game* Hide and Seek telah terpenuhi dengan baik dan produk penelitian telah diuji oleh ahli dalam bidang *Game* dan mendapatkan skor sebesar 82,4% yang menunjukkan hasil dengan kategori "Sangat Baik". Selain itu, khalayak umum juga memberikan skor sebesar 84,2% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

5.2 Saran

Penelitian yang telah dilakukan tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Penulis berharap pembaca dapat memberikan kritik dan saran untuk membangun penelitian ini menjadi lebih baik dan penulis juga berharap penelitian yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi pembaca.