

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari implementasi dan pengujian yang dilakukan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada proses pembuatan *game* “Alchemist Heroes” dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan atau membuat asset *game* yang berupa grafis, *font* dan audio, lalu dilanjutkan dengan pembuatan *file project unity*, dan diteruskan dengan pembuatan *script* dari masing-masing objek pada *game*.
2. Dari awal perancangan sampai ke tahap implementasi, *game* ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan.
3. Pada proses pembuatan algoritma A* pada *game* dapat dilakukan dengan cara membuat *base node*, kemudian membuat *script* untuk mendefinisikan *grid* pada *node*, dan terakhir mengimplementasikan algoritma A* dalam *game*.
4. AI dalam *game* bekerja sesuai dengan harapan dan dapat mencari objek dengan menghindari rintangan yang ada.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dapat diberikan saran-saran yang berguna bagi pengembangan lebih lanjut *game* tersebut antara lain :

- a. Perlu adanya perbaikan dalam asset *game*. Untuk selanjutnya agar membuat asset *game* sendiri agar lebih mudah di aplikasikan pada unity.
- b. Algoritma A star tidak berjalan dengan baik untuk genre pada *game* ini. Karena masih menggunakan *keyboard*. Untuk selanjutnya agar membuat *game* ini menggunakan sistem klik *mouse* untuk penerapan AI yang lebih baik.
- c. Perlu pengembangan lebih lanjut dari *game* ini dengan menyediakan fitur *save* dan *load* agar *game* dapat menyimpan dan melanjutkan *game* yang telah disimpan.
- d. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan diharapkan lebih dapat mengoptimalkan algoritma A* pada *game*. Dan menggabungkan algoritma *pathfinding* lain dengan algoritma A* agar lebih optimal dalam mencari jarak.