

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. *Game "Knight Slasher"* dari mulai sistem, audio dan grafis dapat bekerja dengan baik.
2. Pada proses perancangan *game "Knight Slasher"* dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan atau bisa membuat *asset game* sendiri yang berupa grafis dan audio, dilanjutkan dengan pembuatan file project awal *unity*, dan dilanjutkan lagi dengan pembuatan *script* dari masing-masing objek atau *asset* pada *game*.
3. Pada proses pembuatan algoritma A* dapat dilakukan dengan cara membuat *node* dan *tilemap* lalu dilanjutkan dengan membuat *script* mendefinisikan *tile* pada *node*, lalu pada tahap akhir mengimplementasikan algoritma A* dalam *game*.
4. AI dalam *game* dapat bekerja dengan baik dan dapat mencari jalur tercepat menuju target.
5. AI yang menggunakan algoritma A* dapat berjalan menuju player menggunakan jalur tercepat, sedangkan AI yang tidak memakai algoritma A* hanya diam di tempat tidak *mentrigger* apapun

5.2 Saran

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

- a. Asset *game* harus diperbarui menjadi lebih baik lagi dan jika perlu bisa menggunakan asset *store unity*.
- b. Perlu pengembangan lebih lanjut dari *game* ini dengan menyediakan fitur *pause*, menambahkan level, memperbaiki fitur *load and save*, menambahkan fitur *mana decrease*, menambahkan karakter dan memperbagus *interface game*.
- c. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mengoptimalkan animasi dan performa *game* dan menghilangkan *bug-bug* yang masih ada pada *game* agar menjadi lebih baik lagi.