

BAB V **PENUTUP**

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian algoritma fuzzy sugeno pada game Monster Hunter maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. bahwa fuzzy sugeno dengan 3 variabel input dapat digunakan untuk mengatur pergerakan musuh secara dinamis sesuai aturan-aturan yg ditentukan.
2. Untuk mengimplementasikan fuzzy sugeno pada game Monster Hunter ini memerlukan empat proses yaitu fuzzyfikasi, fuzzy rule, inference dan defuzzyfikasi.
3. Nilai variabel dari logika fuzzy menjadi pertimbangan dalam memutuskan rule fuzzy mana yang dipilih sebagai perilaku menyerang.
4. Game Monster Hunter dengan ditambah algoritma fuzzy dapat lebih fariatif dibandingkan dengan tanpa algoritma fuzzy dikarenakan aturan-aturan yang lebih banyak dan dinamis dibandingkan dengan tanpa algoritma fuzzy yang cenderung lebih monoton

5.2 Saran

Peneliti yakin dengan penuh kesadaran bahwa dalam pembuatan permainan ini masih banyak kekurangan yang nantinya sangat perlu untuk dilakukan pengembangan demi perkembangan terhadap ilmu pengetahuan, di antaranya :

1. Menambah jumlah level permainan dan materi pembelajaran serta aturan untuk kenaikan level sehingga permainan menjadi lebih menarik.
2. Menambah tantangan – tantangan pada game sehingga permainan menjadi lebih menarik dan menantang.
3. Mendesain tampilan yang lebih menarik.

