

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian, pembahasan, serta implementasi yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut

1. Dalam penelitian telah dihasilkan sebuah aplikasi game bergenre *action rpg* “*Untitled RPG*” dengan tampilan baik.
2. Penerapan algoritma A\* (*A star*) pada game *Untitled RPG* sudah berjalan menggunakan *eucladien distance*.
3. Game *Untitled RPG* dapat berjalan dengan baik dan tanpa kekurangan *memory*.
4. Penerapan algoritma A\* (*A star*) untuk menentukan arah gerakan musuh dalam game *Untitled RPG* yang dihasilkan sebanyak delapan arah yaitu arah kiri, arah kanan, arah atas, arah bawah dan arah diagonal.
5. Game *Untitled RPG* dapat berjalan menggunakan smartphone Android versi *Marshmallow*, *Nougat*, *Oreo* dan *Pie*.
6. Game *Untitled RPG* berjalan baik setelah di *export* menjadi *.apk*.

## 5.2 Saran

1. Dapat menggunakan algoritma selain algoritma A\* (*A star*) dalam hal pencarian jalur terdekat.
2. Untuk kedepannya dapat dikembangkan lagi dari segi design, cerita, maupun tampilan dalam *game*

