

## BAB IV PEMBAHASAN

### 4.1. Kesimpulan

Setelah melalui tahapan-tahapan dalam proses pengembangan sistem AI pada *enemy* pada game "VOID Astrale" maka dapat disimpulkan menjadi beberapa poin terkait dengan hasil dan evaluasi dari pengembangan sistem tersebut yaitu:

1. Proses pembuatan sistem AI pada *enemy* memerlukan tiga tahapan utama yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra-produksi berfokus pada rancangan sistem. Tahap produksi berfokus pada pembuatan sistem-sistem pendukung sebelum akhirnya implementasi metode HFSM terjadi pada komponen *EnemyBehaviour* sebagai *state machine* utama dari *enemy*. Hirarki atau tingkatan pada *state*-nya yang diimplementasikan dengan cara mengatur dan menambah *state* atau *substate*. Terakhir pada tahap pasca-produksi game diuji coba dan dilakukan pengecekan terkait kebutuhan fungsional yang harus dipenuhi.
2. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh para ahli atau mentor dari program pencangkakan produk oleh Parama Studio, dapat disimpulkan bahwa produk memiliki nilai yang sangat baik dengan presentase 85.8.

### 4.2. Saran

Saran yang dapat diambil dari dosen pembimbing serta evaluasi internal dari tim pengembang game "VOID Astrale" terkait sistem *enemy* dapat diuraikan menjadi poin berikut:

1. Penambahan jenis *substate* atau aksi yang bisa dilakukan oleh sebuah *enemy*.
2. Pengujian dengan sampel lebih dari atau sama dengan 50 untuk menemui kasus yang terselubung atau *edge cases* dalam konteks pencarian *bug* agar kemudian dapat diperbaiki.
3. Perbaikan dalam beberapa penamaan sebuah *class* menjadi nama yang lebih intuitif.