

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. KESIMPULAN

1. Implementasi metode *Finite State Machine* pada sistem player diawali dengan tahap brief produksi, analisa kebutuhan fungsional dan non-fungsional dan desain diagram FSM pada sistem player. Pada tahap produksi penulis telah membuat *script* pada sistem player sehingga sistem player dapat berjalan dan player dapat dikontrol oleh pemain game.
2. Dari hasil evaluasi kegiatan, didapatkan prosentase 81,7 yang berarti tergolong Baik Sekali

4.2. SARAN

1. *States* player yang terdapat pada game ini terbatas, sehingga *gameplay* hanya berisi pertarungan atau *combat*.
2. Kedepannya diharapkan pengembang game ini dapat menambahkan *state* lain yang player dapat lakukan sehingga *gameplay* atau alur permainan dapat dikembangkan lebih luas.