

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

1. Proses pengembangan sistem *spell* pada game *VOID Astrale* dilakukan melalui tahapan perancangan komponen utama, implementasi algoritma pencarian, hingga eksekusi aksi *spell*. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan efisiensi dan modularitas sistem menggunakan teknik seperti penggunaan *ScriptableObject* dan *object-oriented programming*.
2. Evaluasi terhadap sistem menunjukkan bahwa mekanisme pencarian dan eksekusi *spell* berjalan, memberikan pengalaman bermain yang dinamis bagi pemain. Namun, ditemukan beberapa area yang masih dapat ditingkatkan, seperti waktu eksekusi pada kondisi tertentu dikarenakan metode tidak dioptimisasikan untuk *dataset* dan *input* yang besar.
3. Hasil dari evaluasi produk yang dilakukan oleh mentor industri menunjukan bahwa produk Game ini telah memenuhi kebutuhan yang diberikan oleh mentor industri dan mendapatkan hasil penilaian dengan skor 85% dan Predikat BAIK SEKALI.

4.2. Saran

1. Pengembangan ke depan disarankan untuk meningkatkan optimalisasi algoritma pencarian *spell* agar lebih efisien dalam menangani *input* dengan jumlah besar atau pada perangkat dengan spesifikasi rendah.
2. Sistem *feedback* kepada pemain, seperti efek *visual* dan *audio*, dapat ditingkatkan untuk memberikan pengalaman yang lebih imersif.
3. Modularitas pada sistem *spell* dapat dikembangkan lebih lanjut seperti penggunaan *Event* dan *Action* juga penggunaan *observer pattern* agar modularitas kode tetap terjaga dan tidak memiliki terlalu banyak *dependency*.