

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan pembuatan *AI game* dengan menggunakan *Behavior Tree* yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan:

1. Perancangan dan pembuatan AI dengan menggunakan Behavior Tree berhasil diterapkan dan dapat dimainkan dengan platform .exe windows.
2. Berdasarkan hasil pengujian alpha dengan metode greybox, dapat disimpulkan bahwa AI pada game suwung sudah dapat berjalan dengan yang diharapkan tanpa adanya error atau bug setelah diperbaiki.
3. Berdasarkan hasil pengujian beta terhadap pengguna, pada pengujian aplikasi secara keseluruhan didapatkan persentase 59,46%. Dengan begitu hasil persentase menunjukkan bahwa evaluasi pengguna terhadap Game Suwung adalah cukup.

5.2 Saran

Game ini sendiri masih dapat dikembangkan lebih lanjut lagi apabila ada yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan game ini. Karena penulis membuat semua mekanik dari game system hingga AI sendirian selama 2 tahun sehingga kehabisan waktu. Adapun fitur yang dapat ditambahkan antara lain:

1. *Static Mesh* pada *AI* hantu dapat menghilang dan muncul.
2. *Combat System* juga berlaku pada pemain tidak hanya pada *AI* sehingga pemain dapat melawan juga.
3. *Patrol Path* dapat langsung terhubung pada hantu yang di *Spawn* ke *map* tanpa harus menaruhnya pada *map* terlebih dahulu.
4. *Damage Trigger* tidak lagi menggunakan *box collider* namun diubah menjadi *mesh collider*.

