

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya hingga tahap implementasi program maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan *fuzzy logic*, NPC dapat memilih keputusan pergerakan pada player dan dapat menjadikan game yang dibangun menjadi lebih sesuai kondisi yang ada. Penerapan *fuzzy* dalam permainan ini telah berjalan dengan baik, dimana NPC dapat merespon tindakan sesuai kondisi yang ada. Selain itu pengujian juga dilakukan dengan cara melihat hasil perhitungan menggunakan aplikasi matlab dan respon perilaku yang dihasilkan NPC pada game dengan menggunakan variabel masukan yang bervariasi menunjukkan hasil yang 100% sama dengan perancangan *rule* yang dibuat atau dapat disimpulkan *fuzzy logic* berjalan sesuai rancangan.

5.2 Saran

Peneliti yakin dengan penuh kesadaran bahwa dalam pembuatan game ini masih banyak kekurangan yang nantinya sangat perlu untuk dilakukan pengembangan demi sumbangsih terhadap ilmu pengetahuan, di antaranya :

1. Menambah sistem-sistem yang mendukung permainan agar game menjadi lebih menarik.
2. Mengembangkan aplikasi *game* ini dengan perilaku NPC yang lebih variatif.

3. Mengembangkan *game* ini kedalam platform lain seperti android, iOS dan lain sebagainya.
4. Mendesain tampilan yang lebih menarik.

