

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari pembuatan game ini dan hasil dari pengujian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan *pathfinding* pada game "enemy shooter" dapat meningkatkan tingkat kesulitan berdasarkan hasil pengujian.
2. Game android "enemy shooter" berjalan sesuai program dan tidak ada eror.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan skripsi ini adalah:

1. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan dengan kombinasi teknik lain. Misal *line of sight* atau *Top Down* sehingga *enemy* bisa mengambil keputusan yang beragam tidak hanya satu saja.
2. Diharapkan dikembangkan sesuai setadar pembuatan game dan multi *player* agar game lebih atraktif.