

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan dalam penyusunan penelitian dan pembuatan game “Space Fighter” dengan penerapan algoritma greedy BFS adalah sebagai berikut :

1. Greedy BFS mudah diterapkan karena pada dasarnya algoritma ini mengambil langkah yang terbaik, dan kondisi bagaimana langkah tersebut dinilai terbaik dapat di sesuaikan,
2. Algoritma ini cocok digunakan untuk mengatur pergerakan NPC pada game ini, NPC pada game ini tidak memerlukan state yang begitu banyak sehingga algoritma ini cocok digunakan.
3. Algoritma Greedy BFS memproses lebih cepat dari algoritma Forward Chaining, dari sinilah dapat dikatakan bahwa algoritma Greedy BFS lebih baik dalam penerapan kedalam pembuatan NPC game ini.

#### **5.2 Saran**

Ada beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan, yaitu :

1. Untuk Pengguna/Pemain  
Gunakan aplikasi ini dengan bijak, tahu waktu, jangan bermain secara berlebihan, dan jaga jarak pandangan.
2. Untuk Developer lain

Penggunaan greedy BFS bisa dibilang mudah, namun algoritma ini kurang cocok untuk sebuah sistem atau program yang memiliki banyak percabangan dan state.

### 3. Untuk Penyusun

Untuk kedepannya, diharapkan sudah mampu menggunakan asset sendiri secara penuh, sehingga dapat dipasarkan tanpa melanggar aturan copyright. Dan mampu menampai alur cerita, level dan penambahan fungsi lain di dalam game sehingga game lebih baik lagi dan lagi.

