

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya dan melalui tahap-tahap selama proses implementasi kecerdasan buatan untuk bot pada *game The Artifact* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kecerdasan buatan dibuat dengan meniru perilaku manusia. Dengan script yang memiliki fungsi masing masing, *EnemySigth.cs* sebagai input berfungsi seperti mata dan telinga manusia. Sekaligus berfungsi sebagai pengambil keputusan layaknya otak, dan melakukan tindakan yang yang berhubungan dengan gerakan atau tindakan.
2. Terdapat tiga mode pada kecerdasan yang dibuat yaitu mode patrol, siaga dan pengejaran.
3. Implementasi kecerdasan buatan untuk bot pada *game* dapat diterapkan dengan banyak cara, salah satunya menggunakan logika *fuzzy* Tsukamoto.

5.2 Saran

Penulisan naskah skripsi dan implementasi kecerdasan buatan ini tentu masih terdapat kekurangan, untuk itu penulis memberikan beberapa saran yang bisa dikembangkan dalam pembuatan *game* dan implementasi kecerdasan buatan :

1. Menambah keahlian dalam *game* programming khususnya menggunakan bahasa C#.
2. Diperlukannya *naming convention* yang baik agar pada saat penulisan script tidak tercampur bahasa Indonesia dan Inggris serta memberikan standar penulisan agar dapat dibaca dan dipahami oleh developer lain.
3. Menggunakan modeling yang lebih realistis dan lebih menarik untuk membangun suasana bermain yang lebih menarik terutama pada bentuk dan model robot penjaga.
4. Diperlukan riset yang lebih mendalam lagi agar kecerdasan buatan yang dibangun menjadi lebih kompleks sehingga membuat *game* terasa lebih menarik untuk dimainkan.
5. Perbanyak referensi tentang *game*, khususnya dalam developing *game*, *game* programming, dan kecerdasan buatan agar dapat membuat *game* dengan AI yang lebih baik.