

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan hasil pengujian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Algoritma A* dan *Finite State Machine* dapat diterapkan pada *game The Keeper of Ancient Stone*. Dengan cara menuliskan script yang berisi algoritma A* dan *Finite State Machine* pada Visual Studio kemudian menerapkannya pada objek dengan menggunakan Unity.
2. Algoritma A* dan *Finite State Machine* dapat bekerja dengan baik ketika diimplementasikan dalam *game*, hal ini dibuktikan dengan perilaku monster yang berjalan sesuai dengan rancangan *Finite State Machine* yang telah dirancang sebelumnya serta ketika *game* dimulai dan pemain menekan tombol *next wave* maka monster akan *spawn* dan kemudian berjalan kearah tujuan sesuai dengan jalur yang telah dicari menggunakan algoritma A*.

5.2 Saran

Dalam pembuatan *game The Keeper of Ancient Stone* ini masih terdapat banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan level permainan serta menambahkan ragam karakter monster dan tower sehingga membuat *game* lebih menarik dan lebih menantang.

2. Perbaiki asset desain yang lebih bagus pada game.
3. *Game The Keeper of Ancient Stone* untuk saat ini hanya tersedia untuk platform desktop, diharapkan dilakukan pengembangan pada platform smartphone agar game dengan genre tower defense menjadi lebih diminati.

