

## BAB IV PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Setelah melalui tahapan-tahapan dalam proses perancangan dan pengembangan sistem pemilihan target musuh pada permainan "Niefel Trail" maka dapat disimpulkan beberapa poin yang berkaitan dengan hasil dan evaluasi dari pengembangan sistem tersebut sebagai berikut.:

1. Proses pembuatan sistem pemilihan target musuh memerlukan tiga tahapan utama yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra-produksi berfokus pada rancangan sistem. Tahap produksi berfokus pada pembuatan sistem-sistem pendukung sebelum akhirnya implementasi metode *Utility AI* terjadi pada komponen *EnemyAIController* sebagai class utama dari modul sistem AI musuh. sistem pemilihan target musuh diimplementasikan melalui perhitungan nilai utilitas terhadap atribut karakter pemain dan digunakan sebagai dasar dalam menentukan prioritas target. Terakhir pada tahap pasca produksi game diuji coba dan dilakukan pengecekan terkait kebutuhan fungsional yang harus dipenuhi.
2. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh para ahli atau mentor dari program pencangkakan produk oleh Parama Studio, dapat disimpulkan bahwa produk memiliki nilai yang sangat baik dengan presentase 83.8.

### 4.2. Saran

Saran yang dapat diambil dari dosen pembimbing serta evaluasi internal dari tim pengembang permainan terkait sistem pemilihan target musuh dapat diuraikan menjadi poin berikut:

1. Disarankan untuk menambah variabel baru dalam perhitungan nilai utilitas seperti status efek atau durasi permainan, serta memperluas aksi

musuh agar tidak hanya terbatas pada satu tipe eksekusi guna meningkatkan kompleksitas perilaku AI.

2. Pengujian dengan sampel setidaknya 50 skenario pertarungan untuk mengidentifikasi bug tersembunyi pada alur permainan yang mungkin tidak terdeteksi selama pengujian internal.
3. Perbaikan dalam beberapa penamaan sebuah class menjadi nama yang lebih mencerminkan fungsi secara lebih spesifik

