

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Kesimpulan merupakan ringkasan hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang didapatkan setelah membangun dan melakukan penelitian serta pengujian terhadap penerapan Naïve Bayes Classifier pada NPC teman dalam *game* *Zombie Apocalypse* adalah sebagai berikut.

1. Penerapan *Naïve Bayes* pada NPC teman yang bersifat dinamis berhasil dilakukan.
2. NPC teman dapat bergerak secara dinamis sesuai dengan kondisi permainan yang telah diklasifikasi menggunakan Naïve Bayes Classifier.
3. Keseluruhan fungsionalitas pada sistem *game* *Zombie Apocalypse* dapat berjalan dengan baik dan sesuai skenario yang diharapkan.
4. *Game* *Zombie Apocalypse* termasuk dalam tipe prosedur yang moderat dengan tingkat resiko yang sedang dimana setiap jalur independen (independent path) dari prosedur permainan dapat dilalui dan memberikan hasil yang sesuai.
5. Waktu yang diberikan untuk menyelesaikan permainan adalah cukup.
6. Naïve Bayes Classifier pada NPC teman dibuktikan dapat membantu pemain untuk mencapai kemenangan dengan tingkat persentase yang signifikan.

#### **5.2. Saran**

Adapun saran yang berguna untuk proses pengembangan sistem yang lebih lanjut sebagai berikut :

1. *Game* *Zombie Apocalypse* merupakan *game* yang sederhana hanya melibatkan 1 NPC musuh dan 1 NPC teman. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat menambah NPC musuh/zombie atau NPC teman sehingga *game* *Zombie Apocalypse* menjadi lebih seru dan menarik.

2. Menambahkan kondisi permainan yang digunakan untuk perhitungan Naïve Bayes untuk NPC teman, bisa juga menambahkan algoritma Naïve Bayes pada NPC musuh.
3. Memperbaiki collider pada karakter pada *game* sehingga tidak terjadi clipping yang menyebabkan karakter bisa keluar dari arena yang dibatasi.