

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan merupakan ringkasan hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang didapatkan setelah dilakukan penelitian dan pengujian terhadap penerapan algoritma A* pada NPC dalam game *Escape From Maze* adalah sebagai berikut.

1. Algoritma A* berhasil diterapkan pada NPC dalam game *Escape From Maze* dalam menemukan jalur terpendek menuju target yang ditentukan.
2. NPC dapat membantu pemain dalam menyelesaikan misi, yaitu keluar dari sebuah *maze* (labirin).

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut berkaitan dengan penerapan algoritma A* pada NPC dalam game *Escape From Maze* ini, berikut beberapa saran yang diberikan.

1. Pada penelitian yang dilakukan peneliti bermaksud menggunakan karakter *zombie* sebagai NPC musuh untuk membuat game menjadi lebih menegangkan. Dikarenakan *source* (sumber) karakter *zombie* yang kurang sehingga peneliti membatalkan penggunaan karakter *zombie*. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan karakter *zombie* sebagai NPC Musuh agar permainan menjadi lebih menegangkan dan menarik.
2. Pada Game *Escape From Maze* pergerakan NPC dalam mencari target terlihat bergerak di sisi-sisi *maze*. Agar pergerakan NPC terlihat lebih baik dapat ditambahkan jalur pada algoritma A*.