

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah:

1. Untuk membangun sebuah *game* yang *non-player character*-nya memiliki *intelligent* lebih, *fuzzy logic* dapat diterapkan dengan menganalisa kemampuan *player* yang sudah mahir, kemudian memodelkannya kedalam grafik keanggotaan *fuzzy* dan menentukan metode untuk defuzzyfikasi. Kemudian *fuzzy logic* tersebut dapat ditanamkan di setiap *non-player character* yang diciptakan selama *game*
2. Dengan dilakukannya wawancara kepada 19 responden yang memainkan *game* berbasis *fuzzy logic* yang dikembangkan. Didapatkan nilai realibilitas sebesar 0,67. Jika dibandingkan dengan nilai R Tabel 0,456, maka nilai tersebut masuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian implementasi *fuzzy logic* metode mamdani pada pengembangan *intelligent non-player character* pada *game strategy* mempunyai pengaruh yang tinggi

5.2. Saran

Untuk saat ini *game* masih berupa *prototype* yang hanya menampilkan *game play* dasar seperti langsung memulai *game* dan mendapatkan hasil setelah *game* berakhir. Untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan *game* ini dapat memiliki fitur – fitur berikut:

1. Dengan diperolehnya nilai realibilitas sebesar 0,67 maka *fuzzy logic* yang ditanamkan pada unit musuh harus diperbaiki lagi aturannya agar permainan semakin menarik

2. Dengan diperolehnya nilai kecocokan aturan *fuzzy* sebesar 0,35 untuk kriteria pertama, 0,35 untuk kriteria kedua, dan 0,5 untuk kriteria

3. ketiga. Diperlukan perbaikan pada fungsi keanggotaan *fuzzy* yang telah dibentuk untuk meningkatkan kecocokan aturan *fuzzy* dengan perilaku *player* yang lebih mahir. Sehingga kemiripan kemampuan unit musuh terhadap *player* yang sudah mahir dapat diperoleh.
4. Banyaknya responden mempengaruhi hasil pengujian aturan *fuzzy* terhadap *boolean logic*. Sebaiknya menambah jumlah responden untuk penelitian selanjutnya dengan jumlah responden lebih dari 30 orang