

BAB V

PENUTUP

Dari hasil penelitian implementasi algoritma *fuzzy logic* dan *finite-state machine* pada *automation bot*, dapat dilihat beberapa kesimpulan dan saran sebagai berikut:

5.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan sistem ini adalah:

1. Algoritma *finite-state machine* dan *fuzzy logic* dapat mensimulasikan tingkah laku manusia dalam bermain *multiplayer game* pada *automation bot* suatu *multiplayer game* dengan menempatkan *fuzzy logic* pada aturan yang dibuat menggunakan *finite-state machine* dan tingkah laku manusia sebagai reaksi, sehingga permainan *automation bot* dapat menyerupai tingkah laku manusia dalam bermain *multiplayer game* dengan nilai kemiripan sebesar 80%.
2. Kecerdasan buatan yang digunakan pada *automation bot* dapat membuat *automation bot* bertingkah laku menyerupai manusia dalam bermain *multiplayer game* dengan nilai kemiripan sebesar 80%.

sehingga *automation bot* dapat menjadi teman berlatih ataupun lawan bermain yang menyenangkan bagi pemain manusia.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian ini adalah:

1. Dapat dikembangkan lagi dengan menggunakan metode, *finite-state machine* atau algoritma *fuzzy* lainnya.
2. Menambahkan beberapa reaksi yang diperlukan agar dapat menghadapi berbagai jenis *hero* lawan dengan lebih baik lagi.