

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam pengembangan yang telah penulis lakukan pada permainan “Tanah Kita”, penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Algoritma *A Star* dapat di terapkan sebagai sistem pada bot untuk mencari jalur dan mengambil keputusan untuk jalur tercepat menuju targetnya pada sebuah permainan yang membutuhkan bot di dalamnya.
2. Dengan sistem mendeteksi *collider* pada tiap objek, berguna untuk melakukan penyerangan saat *collider* dari bot mendeteksi *collider* dari tower pemain. Penggunaan Algoritma *A Star* dengan dibantu dengan metode *pathfinding* dan *node*, sangat membantu dalam pergerakan bot menuju ke titik tujuannya dengan menghitung tiap *node* yang ada pada *world* permainan Tanah Kita.

5.2. Saran

Pengembangan aplikasi permainan “Tanah Kita” ini masih memiliki kekurangan dalam hal mekanisme permainannya, sistem yang ada, dan sebagainya. Jikalau terdapat pengembangan lebih lanjut pada aplikasi ini, penulis memberikan sedikit saran. Berikut ini beberapa saran yang akan penulis paparkan :

1. Membuat permainan ini berjalan lancar di perangkat android, dengan memberikan optimasi pada sistem bot.
2. Membuat perhitungan lokasi tujuan bot bersifat kontinu.
3. Membuat skor pada permainan menjadi *online* yang akan membantu para pemain berada skor di seluruh dunia.
4. Merubah fungsi dari *node* ke fungsi lain, semisal menggunakan *mesh* atau yang lainnya.
5. Optimasi menyeluruh pada sistem yang ada. Guna membuat permainan dapat dimainkan pada perangkat yang lebih rendah.