

## BAB V

### PENUTUP

#### 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan dari bab sebelumnya, penerapan *Finite State Machine* pada *Game Platformer 2D* guna mengatur perilaku *Non-Playable Character (NPC)* menggunakan *Godot Engine* telah berhasil dilakukan sesuai dengan rancangan sistem yang telah direncanakan. Penerapan ini memungkinkan *NPC* berperilaku sesuai dengan jenis dan karakteristiknya, seperti membedakan perilaku antara *NPC* yang terbang dan *NPC* yang berjalan, *NPC* yang menyerang dan *NPC* yang menembak.

#### 1.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dari bab sebelumnya, saran yang berguna dalam pengembangan *Game* ini lebih lanjut adalah:

1. Penambahan *fuzzy logic* pada *npc* guna mengatur perilaku yang lebih realistis dan fleksibel
2. Penambahan sistem skoring dalam *game*.
3. Penambahan *level* dalam *game* guna memberikan durasi permainan yang lebih lama.
4. Penambahan *multiplayer* di dalam *game* agar pengalaman bermain bisa lebih seru lagi.
5. Penambahan *platform* agar *game* bisa di mainkan dalam perangkat yang berbeda.