

BAB 5 PENUTUP

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari tujuan pembuatan perangkat lunak dan hasil uji coba yang telah dilakukan. Selain kesimpulan, terdapat saran yang ditujukan untuk pengembangan lebih lanjut.

5.1 Kesimpulan

Dalam proses pengerjaan tugas akhir mulai dari tahap analisis, desain, implementasi, hingga pengujian didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan AI pada NPC pada game Mini Racing bisa membuat NPC mampu melewati track dari awal hingga akhir.
2. Dengan Algoritma waypoint masih perlu dukungan dengan mekanisme AI lainnya dikarenakan belum tentu bisa diterapkan di track lainnya.

5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran untuk pengembangan sistem di masa yang akan datang, berdasarkan pada hasil perancangan, implementasi dan uji coba yang telah dilakukan.

1. Sebaiknya kecerdasan buatan yang diterapkan pada sebuah gim saling berkait agar perilaku yang dihasilkan bisa lebih dinamis.
2. Bisa dilakukan pengembangan dengan menggunakan Machine Learning untuk membuat NPC yang bisa bertindak secara lebih dinamis berdasarkan keadaan lingkungannya.