# BAB V PENUTUP

## 5.1 Kesimpulan

 Setelah dilakukan analisa, perancangan, implementasi dan pengujian menggunakan metode *black box* dan *sample test* pada pembuatan gim *action adventure RPG 2D* dengan menggunakan algoritma A\* pada RPG Maker MV, dapat disimpulkan bahwa penggunaan algoritma A\* sebagai *pathfind* untuk membuat gim dengan *genre action adventure RPG 2D* secara fungsional telah menghasilkan gim yang sesuai dengan yang diharapkan. *NPC* musuh yang ada pada gim akan melakukan *pathfinding* menggunakan algoritma A\* untuk mancapai posisi pemain melalui jalan terpendek dan mampu merespon tindakan pemain dengan menyesuaikan pergerakan mereka dengan pergerakan aktor yang selalu berpindah posisi. Pembuatan *map* pada gim juga dapat dibuat lebih besar dan rumit tanpa perlu khawatir musuh akan mengalami *stuck.* Penggunaan algoritma A\* terbukti telah membuat *gameplay* pada gim Forsena menjadi lebih baik.

## 5.2 Saran

 Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, ada beberapa aspek yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Aspek yang dapat dikembangkan adalah gim dapat dibuat lebih baik lagi dengan mengganti dan menambahkan fitur dan aset baru buatan sendiri agar gim terlihat lebih orisinal. Gim juga dapat dieksport pada android dan konsol gim. Terakhir *pathfind* pada gim dapat dikembangkan lebih lanjut agar *pathfind* berfungsi dengan baik pada *map looping.*