

## BAB VI. PENUTUP

### 6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya, didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Artificial Intelligence* yang dibangun bisa mengendalikan karakter pemain, musuh, dan *skill* di dalam permainan dengan baik.
2. Permainan yang telah dibangun membutuhkan strategi pemain dalam mengatur parameter kedua karakter yang dipegang pemain, yaitu *status*, *skill*, *equipment* dari karakter. Strategi pemain juga dibutuhkan dalam penggunaan *consumables* yang berupa *potion* dan *repair kit*.
3. Permainan yang dibangun memanfaatkan *Random Number Generator* untuk menentukan apakah serangan karakter dan musuh mengenai sasaran, meleset, atau dihindari target.

### 6.2. Saran

Dari hasil yang didapatkan dari survei pengguna, penulis mendapatkan beberapa saran untuk mengembangkan *game* manajemen *idle* ini, yaitu:

1. *Artificial Intelligence* masih bisa dikembangkan lebih lanjut untuk membuat permainan yang lebih kompleks.
2. Beberapa UI bisa ditambahkan untuk lebih memperjelas apa yang sedang terjadi di dalam permainan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. S. Ginting and F. Ramadhan, "Perancangan Game Become a King Berbasis Artificial Intelligence," *Manaj. Inform. Komputerisasi Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 12–21, 2018.
- [2] S. Kühn, T. Gleich, R. C. Lorenz, U. Lindenberger, and J. Gallinat, "Playing super mario induces structural brain plasticity: Gray matter changes resulting from training with a commercial video game," *Mol. Psychiatry*, vol. 19, no. 2, pp. 265–271, 2014.
- [3] B. Purkiss and I. Khaliq, "A Study of Interaction in Idle Games & Perceptions on the Definition of a Game," in *2015 IEEE Games Entertainment Media Conference (GEM)*, 2015, no. October, pp. 1–6.
- [4] S. Fizek, "Interpassivity and the Joy of Delegated Play in Idle Games," *Trans. Digit. Games Res. Assoc.*, vol. 3, no. 3, pp. 137–163, Jun. 2018.
- [5] A. Pannu, "Artificial Intelligence and its Application in Different Areas," *Certif. Int. J. Eng. Innov. Technol.*, vol. 4, no. 10, pp. 2277–3754, 2015.
- [6] W. N. K. Billy, Imam Kuswardayan, "Implementasi Artificial Intelligence pada Game Defender of Metal City dengan Menggunakan Finite State Machine," *Tek. Pomits*, vol. vol.6 No.2, no. 2, pp. 2337–3520, 2017.
- [7] D. Silver *et al.*, "Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search," *Nature*, vol. 529, no. 7587, pp. 484–489, 2016.
- [8] I. F. Abdillah, E. Jonemaro, and M. A. Akbar, "Implementasi Adaptive AI Pada Game Turn-Based RPG Dengan Menggunakan Metode Hierarchical Dynamic Scripting," *Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 703–714, 2018.
- [9] G. Crawford, "Is it in the game? Reconsidering play spaces, game definitions, theming, and sports videogames," *Games Cult.*, vol. 10, no. 6, pp. 571–592, 2015.

- [10] A. T. Setyadi, I. Kuswardayan, and R. R. H, “Hotel Manajer : Permainan Simulasi Manajemen Operasi Hotel dengan Pemodelan Finite State Machine,” *Tek. ITS*, vol. 7, no. 1, pp. 1–5, 2018.

