

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan (Conclusion)

Berdasarkan serangkaian tahapan penelitian yang telah dilakukan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, hingga implementasi dan pengujian, maka diperoleh beberapa poin kesimpulan yang dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan *game Pepe The Ponderland Warrior* berbasis Android dengan menerapkan algoritma Fuzzy Sugeno untuk mengatur tingkat kesulitan musuh secara dinamis dengan pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* dan perancangan sistem menggunakan UML.
2. Algoritma Fuzzy Sugeno dapat diimplementasikan pada *game Pepe The Ponderland Warrior* sebagai sistem kecerdasan buatan untuk mengatur pergerakan NPC (musuh), sehingga menghasilkan perilaku yang dinamis dan realistis dalam merespons interaksi pemain.
3. Berdasarkan hasil pengujian User Acceptance Test (UAT) dengan persentase kelayakan sebesar 81,2%, *game Pepe The Ponderland Warrior* diterima dengan baik oleh pengguna dan dinilai menarik serta menyenangkan untuk dimainkan.

5.2 Saran (Suggestion)

Adapun saran yang dapat diberikan terkait hasil penelitian ini untuk mendukung peningkatan dan pengembangan *game Pepe The Ponderland Warrior* yang menggunakan algoritma Fuzzy Sugeno adalah penambahan jumlah level agar permainan menjadi lebih variatif dan menantang, serta pengembangan kompatibilitas agar game dapat dijalankan tidak hanya pada sistem operasi Android, tetapi juga pada perangkat dengan OS iOS. Demikian saran yang dapat penulis sampaikan, semoga dapat menjadi

kontribusi yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan