

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1.Simpulan

Berdasarkan dari implementasi *algoritma fuzzy logic sugeno* yang telah dilakukan pada aplikasi *game* Perang Surabaya, penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. *Game* sejarah Perang Surabaya yang dikembangkan berhasil menyampaikan informasi sejarah secara interaktif dan menarik minat pengguna melalui elemen visual, cerita, dan mekanisme permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan edukatif dan hiburan.
2. Implementasi *algoritma Fuzzy Logic Sugeno* berhasil diterapkan pada sistem kecerdasan buatan (*AI*) untuk *NPC (Non-Player Character)*. Dengan menggunakan tiga variabel *input* (*HP*, jarak, dan peluru), *NPC* dapat mengambil keputusan secara adaptif untuk melakukan aksi seperti menembak, mundur, atau melempar granat berdasarkan kondisi tertentu.
3. Berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance Testing (UAT)* yang melibatkan 75 responden, diperoleh nilai rata-rata kepuasan pengguna sebesar 90,38% untuk setiap aspek yang diuji. Hal ini menunjukkan bahwa *game* yang dikembangkan telah diterima dengan sangat baik oleh pengguna.

5.2.Saran

Penelitian yang telah dilakukan tentu masih memiliki kekurangan dan perlu adanya pengembangan kedepannya, oleh karena itu penulis memiliki saran diantaranya :

1. Menambah jumlah *level* dan rintangan pada *game* sehingga *game* lebih menarik.
2. Menambah beberapa jenis senjata yang dapat digunakan *player*.