

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembuatan fitur *guide* menggunakan algoritma *a-star*, maka dapat disimpulkan:

1. Sistem pendukung yang dapat digunakan adalah Algoritma A*. Algoritma A* ini memiliki fungsi sebagai pencarian jalur terbaik dan tercepat untuk mencapai tujuan.
2. Penerapan *software game engine unity* untuk membantu pemain implementasi permainan labirin.
3. Setelah melakukan pengujian *black box*, untuk tombol-tombol dalam aplikasi *game* seperti “Play”, “Controls”, “Exit”, “Restart”, dan “Main Menu”, dinyatakan berhasil dan berfungsi dengan baik.

5.2 Saran

Pada permainan labirin yang dibuat menggunakan *software game engine unity* ini, tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu adanya pengembangan lebih lanjut. Maka penulis memberikan saran antara lain:

1. Perlu adanya perencanaan untuk melengkapi permainan labirin ini, seperti menentukan karakter, gambar latar belakang, dan tingkatan *level*.
2. Perlu adanya tingkat kesulitan *level* seperti *Easy* (Mudah), *Normal* (Sedang), dan *Hard* (Sulit).

3. Menambahkan penunjuk waktu sebagai skor menyelesaikan labirin tercepat.

