

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### V.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam mencari lintasan terpendek, algoritma yang paling banyak digunakan ialah Algoritma Dijkstra, karena kerjanya efisien dan tidak membutuhkan waktu yang banyak sehingga user/pemain mudah dalam memainkannya.
2. Pembuatan Game Tank 2 Dimensi Dengan Metode Dijkstra, dirancang didalam sebuah program yaitu menggunakan *Unity Setup32*.
3. Dalam menjalankan *game* tersebut membutuhkan *software* yaitu *Unitysetup32* agar efektif aman untuk dijalankan.
4. Permainan *game tank* yang dibangun menggabungkan tombol-tombol sederhana sehingga pengguna tidak merasa kesulitan dalam memainkan *game* tersebut.

#### V.2. Saran-saran

Penulis yakin dengan penuh kesadaran bahwa dalam pembuatan permainan ini masih ada begitu banyak kekurangan. Yang sangat perlu dilakukan pengembangan demi subangsih terhadap ilmu pengetahuan, diantaranya :

1. Menambah jumlah level permainan serta aturan untuk kenaikan level sehingga permainan menjadi lebih menantang.

2. Menambah ragam NPC dengan perilaku yang bervariasi dengan animasi yang menarik.
3. Penjelasan objek-objek mengenai game tank belum lengkap sehingga diperlukannya untuk pembuatan yang lebih menarik.
4. Penulis berharap agar penulis lainnya dapat mengembangkan game ini sebagai sebuah media pembelajaran dengan permainan ini ke perangkat keras *gadget* berupa sistem operasi android.
5. Diharapkan agar penulis lainnya dapat mengembangkan dengan menggunakan *database*.
6. Penulis berharap agar penulis lainnya dapat menambahkan objek yang lebih banyak lagi agar pengetahuan semakin meluas.

Sebagai akhir dari penelitian ini, saya ingin menyampaikan beberapa saran yang mungkin dapat bermanfaat bagi semua orang yang menggunakan sistem ini. Algoritma Dijkstra merupakan salah satu algoritma yang digunakan untuk memecahkan permasalahan lintasan terpendek yang terdapat pada suatu *Graf*. Tetapi Algoritma Dijkstra yang menerapkan prinsip *greedy* tidak selalu berhasil memberikan solusi optimum untuk kasus penentuan lintasan terpendek