

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan sebagai berikut :

- Permasalahan yang dihadapi yakni tidak lengkapnya penggunaan tahapan sistem inferensi fuzzy sugeno serta tidak adanya level karakter musuh dalam mini game fighting “Stickman Fight” yang membuat mini game tidak memiliki penalaran yang lebih rasional, interaktif dan bersifat monoton.
- Semua tahapan sistem inferensi fuzzy sugeno akan digunakan agar hasil yang didapatkan merupakan hasil dari sistem inferensi fuzzy sugeno tersebut, kemudian akan ditambahkan juga level karakter musuh dalam mini game fighting “Stickman Fight.
- Sistem inferensi fuzzy sugeno yang diimplementasikan mendapatkan hasil berupa sebuah nilai konstanta. Nilai konstanta tersebut akan dikonversikan menjadi aksi-aksi karakter musuh dalam mini game fighting “Stickman Fight”. Kemudian penambahan level karakter musuh menghasilkan 4 karakter yang memiliki sistem inferensi fuzzy sugeno yang berbeda diantara karakter musuh yang lain.
- Kekurangan dalam menerapkan sistem inferensi fuzzy sugeno dalam mini game ini yaitu terletak pada cara menkonversikan nilai konstanta hasil dari

perhitungan fuzzy menjadi sebuah aksi karakter musuh. Nilai sering berubah yang mengakibatkan aksi dari karakter musuh juga sering berubah.

## **5.2 Saran**

Dalam mengembangkan kembali penelitian ini, agar memperhatikan kriteria-kriteria yang akan digunakan agar penalaran yang ada pada karakter musuh lebih baik. Kemudian untuk aksi-aksi karakter musuh agar dapat ditambah untuk menjadikan mini game ini dapat terlihat lebih menarik.