



B. Saran

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa kekurangan juga dalam proses pembuatannya.

Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan untuk penelitian yang selanjutnya adalah:

1. Membuktikan apakah algoritma A Star adalah algoritma *path finding* yang paling optimal dengan mengkomparasikannya dengan algoritma yang sejenisnya selain yang sudah dilakukan penulis.
2. Membuktikan apakah ada metode lain untuk membuat rintangan dalam *maze*.
3. Membuktikan apakah algoritma A Star dapat diimplementasikan ke dalam game dengan grafik 3D.
4. Mengimplementasikan metode *path finding* bukan hanya untuk dalam game saja, tetapi bisa juga dapat diimplementasikan ke dalam bidang – bidang yang lainnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.