



---

## BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

### 1.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan pembuatan permainan Bread Lovers Tycoon, Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa untuk mengimplementasikan pola yang mengandung konsep PEAS,

1. Untuk mengimplementasikan konsep PEAS tersebut pada pembeli dalam permainan Bread Lovers Tycoon, Penulis pertama-tama membuat seorang agen yang memiliki sensor yang dipakai untuk menerima input dari keadaan sekeliling sang agen, apakah agen tersebut telah sampai pada tujuan atau tidak. Setelah agen berhasil mengenali lingkungan tempatnya berada, sang agen didefinisikan bahwa tujuannya berada di lingkungan tersebut adalah untuk membeli roti yang paling digemari di toko roti yang berada di daerahnya. Agar agen dapat memenuhi tujuannya dengan baik dan benar, agen harus diberi kemampuan untuk mengenali harga roti yang dijual oleh toko roti yang satu dan yang lainnya sehingga agen dapat mengambil keputusan yang tepat, apakah harga roti yang ada dirasakan terlalu mahal atau sesuai dengan yang diharapkan.
2. Sama halnya dengan penerapan konsep PEAS daripada pemain, pertama-tama agen kompetitor harus dapat mengetahui tujuan agen tersebut, yaitu untuk mengalahkan pemain. Setelah itu, sang agen diberi kemampuan untuk mengenali prediksi roti apakah yang akan menjadi favorit para pembeli hari itu. Setelah itu, agen harus dapat mengambil tindakan yang tepat dengan membeli bahan baku yang sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu juga



agen harus dapat menentukan harga jual daripada roti dengan harga yang sesuai.

## 6.2 Saran

Dalam sub-bab ini berisi tentang saran dari Penulis untuk pengembangan permainan Bread Lovers Tycoon selanjutnya. Berikut ini adalah saran-saran yang dikemukakan:

1. Pengembangan game menggunakan konsep *Object Oriented* lebih memudahkan dalam proses pemrograman dan control movie clip.
2. Resep roti lebih banyak dan bervariasi di setiap levelnya
3. *Background* dan suara yang lebih baik