

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Metode *Greedy Best First Search* adalah metode yang dapat dipakai pada permainan congklak, cepat, praktis, dan cukup baik dalam pemecahan masalah optimasi, walaupun hasil yang diberikan tidak selalu optimal secara keseluruhan.

Pemecahan masalah permainan congklak dapat diselesaikan dengan pendekatan metode *Greedy Best First Search* untuk mendapatkan biji sebanyak mungkin pada lubang penyimpanan milik sendiri. Pendekatan dilakukan dengan memperhatikan aturan permainan dan menyusun strategi terbaik yang dapat dilakukan sesuai dengan aturan permainan yang berlaku. Metode *Greedy Best First Search* dapat diimplementasikan dengan menerapkan strategi terbaik tersebut dalam setiap keputusan pengambilan langkah di setiap kesempatan untuk memperoleh langkah yang sebisa mungkin dapat memberikan biji terbanyak ke dalam lubang penyimpanan.

*Game* tradisional congklak ini dapat dimainkan oleh segala usia. *Game* ini mudah digunakan, dengan desain yang sederhana.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, menyarankan beberapa hal, yaitu sebagai berikut.

1. *Game* dalam aplikasi ini diharapkan dapat lebih bervariasi lagi bentuknya agar user semakin tertarik memainkannya.
2. *Game* dalam aplikasi ini tidak memiliki level tingkat kesulitan, mungkin bagi pengembang nantinya dapat menambahkan level tingkat kesulitan.
3. *Game* dalam aplikasi ini nantinya tidak hanya dapat dimainkan antara user dan komputer saja, mungkin bisa dikembangkan lagi antara user dan user.
4. Untuk desain mungkin dapat dikembangkan dari tipe 2d menjadi 3d