

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perbedaan antara bermain secara manual dengan menggunakan penyelesaian lebih mudah menggunakan penyelesaian atau dengan bantuan algoritma runut balik.
2. Penerapan Algoritma Runut-Balik Pada *game* sudoku ini dapat membantu pemain dalam memainkan permainan secara cepat dan tanpa menghabiskan waktu yang cukup lama.
3. Penggunaan metode Runut-Balik dapat mencari solusi masalah yang ada dengan baik tidak ada kesalahan yang dalam pemecahannya.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang dapat disampaikan penulis dalam pengembangan aplikasi perangkat pembelajaran ini dikemudian hari adalah:

1. Aplikasi permainan ini dapat dijadikan permainan secara *online* missal di aplikasi Facebook.
2. Aplikasi bisa di tambahkan menjadi aplikasi dengan tingkat papan permainan yang beragam.
3. Tampilan aplikasi yang di buat bisa di rubah menjadi menarik lagi missal menggunakan flash.
4. Perangkat lunak ini dapat dikembangkan dengan menambahkan metode pencarian lainnya, seperti: metode pencarian *Bruteforce* dan metode lainnya.