

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Simpulan yang dapat diperoleh dari pembuatan aplikasi ini adalah aplikasi *game othello* ini menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Basic 6.0*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *waterfall* dan bahasa pemodelan *Unified Modelling Language (UML)*. Aplikasi ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang dengan komputer sebagai lawan dan terdapat tiga tingkat kesulitan pada *game* ini, yaitu *easy*, *normal* dan *hard*. Algoritma yang digunakan adalah algoritma *greedy*.

#### **5.2 Saran**

Saran yang diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini diharapkan untuk pengembangan selanjutnya aplikasi ini dapat dibuat menjadi permainan yang berbentuk 3D.