

## **Bab V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

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

1. Total pergeseran dan waktu yang digunakan dengan menggunakan algoritma A\* akan meminimalkan total pergeseran dan waktu yang dihabiskan dibandingkan dengan bermain tanpa menggunakan algoritma A\*.
2. Penerapan Algoritma A\* Pada Aplikasi *Puzzle* ini dapat membantu pemain dalam memainkan permainan secara cepat dan tanpa menghabiskan waktu yang cukup lama.
3. Penggunaan metode A\* dapat mencari solusi masalah pergeseran dengan baik.

#### **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*.
2. Tampilan visual aplikasi ini dapat dibuat lebih menarik untuk meningkatkan ketertarikan pemain dalam memainkan permainan ini.
3. Penambahan acak gambar dan ukuran *puzzle* dapat ditambahkan agar permainan dapat lebih menarik.
4. Perangkat lunak ini dapat dikembangkan dengan menambahkan metode pencarian lainnya, seperti: metode pencarian *Depth-First-Search*, *Hill-Climbing*, dan metode lainnya.