BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah menguji dan menganalisis Aplikasi Permainan Halma ini, penulis dapat memberikan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan algoritma *greedy* pada aplikasi halma bekerja tahap demi tahap, pada setiap tahap pasti menemukan suatu solusi yang baik untuk aplikasi.
2. Penerapan algoritma *greedy* pada aplikasi halma untuk memprioritaskan cara yang mudah untuk mendapatkan penyelesaian pada sutu permasalahan yang ada.

5.2 Saran

Saran-saran yang diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini sebagai berikut :

1. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya aplikasi ini dapat dimainkan lebih dari satu atau dua pemain.
2. Diharapkan pengembangan selanjutnya aplikasi ini dapat dimainkan menggunakan *game* online/jaringan.