

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang berhasil didapat berdasarkan hasil analisis, perancangan, implementasi dan evaluasi pada game “Perancangan Game Checkers Dengan Penerapan Algoritma *Minimax*” yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat menambahkan nilai *alpha-beta* algoritma Minimax akan memiliki pohon pencarian yang lebih singkat sehingga akan membutuhkan waktu singkat untuk melakukan aksinya.
2. Permainan checkers merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang dengan tujuan untuk menghabiskan kepingan yang dimiliki lawan.
3. Dalam pembuatannya dengan, permainan ini merupakan algoritma Minimax. Algoritma minimax memiliki dasar berupa *zero-sum game*, dimana jika pemain mendapatkan nilai tertentu maka pemain lain akan kehilangan nilai yang sama dengan pemain tersebut.

V.2. Saran

Berdasarkan penyusunan skripsi yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan skripsi ini lebih lanjut dengan spesifikasi kebutuhan pengguna sistem yang harus dipenuhi dalam mencapai tahap yang lebih tinggi dan kinerja sistem yang lebih baik yaitu :

1. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya tampilan antarmuka dibuat lebih menarik
2. Diharapkan selanjutnya aplikasi ini untuk pengembangan bersifat client-server tidak bersifat stand alone.
3. Penambahan *stage-stage* pada game dengan penambahan desain karakter yang *background* semakin beragam dan tetap mengandung metode Minmax.