

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Kesimpulan hasil perencanaan, perancangan dan implementasi program aplikasi *game* yang diperoleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Metode *Brute Force* dapat digunakan untuk menentukan urutan langkah dari pengacakan warna pada *game Color Memory* ini.
2. Algoritma *Brute Force* memiliki banyak teknik dalam pengerjaannya dan setiap teknik tidak merubah prinsip dari algoritma *Brute Force* tersebut.
3. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai *game* simulasi untuk mengasah sejauh mana kekuatan memori dari pemainnya.
4. Aplikasi ini menggunakan metode *Brute Force* agar proses penampilan urutan pengacakan warna berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

V.2. Saran

Berdasarkan pembahasan kesimpulan, pengimplementasian dan pengujian aplikasi ini, maka penulis memberikan beberapa saran bagi pengguna atau pengembang aplikasi agar aplikasi ini dapat menjadi lebih baik, yaitu :

1. Aplikasi *Game* ini masih dapat disempurnakan lagi khususnya penambahan pilihan warna. Untuk itu, perlu dilakukan pengembangan aplikasi yang lebih baik dari segi desain maupun kualitas untuk meningkatkan manfaat aplikasi ini di masa depan.

2. Diharapkan pengembangan menjadi aplikasi *game client server* terhadap *game* ini.
3. Pengembangan aplikasi ini juga diharapkan tidak hanya pada perangkat PC saja tetapi juga pada perangkat lainnya seperti perangkat *mobile*.
4. Perlu ditambahkan efek *background music* pada *game* ini.