BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian dan hasil analisis yang telah dilakukan selama ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Algoritma *SHOP* dapat diterapkan pada game strategi untuk manajemen sumber daya dan pasukan.
2. Berdasarkan hasil pengujian terhadap algoritma *SHOP*. Algoritma ini menghasilkan tingkat rasio efisiensi sebesar 80% dalam menghasilkan efisiensi yang diharapkan untuk manajemen sumber daya dan pasukan pada game strategi.

5.2. Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan referensi untuk pengembangan algoritma ini, yaitu :

1. Format penulisan algoritma yang disesuaikan dengan bahasa lainnya agar mudah dipahami dan dikembangkan.
2. Implementasi algoritma ke masalah lain yang dapat dipecahkan dengan bantuan komputasi.
3. Pengujian algoritma lebih lanjut kedalam masalah game yang lebih kompleks.