BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian, analisis, perancangan sistem, pembuatan program hingga tahap penyelesaian program pada *game scrabble*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Algoritma genetika dapat diimplementasikan untuk mencari nilai optimal soal permainan pada *game scrabble* dengan menerapkan aturan dalam permainan *scrabble*.
2. Algoritma genetika dapat diimplementasikan pada kasus *scrabble* namun algoritma ini akan optimal menghasilkan solusi jika kata-kata pada calon jawaban memiliki karakter yang tingkat kemiripan yang benar.

5.2. Saran

Permainan *scrabble* ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan perkembangan spesifikasi kebutuhan pengguna sistem dalam mencapai tahap yang lebih tinggi untuk mendapatkan kinerja sistem yang lebih baik. Berikut adalah beberapa saran dalam pengembangan lebih lanjut :

1. Dapat menggunakan algoritma lain selain algoritma genetika dalam masalah pada permainan *scrabble* serta tools yang digunakan.
2. Pengembangan waktu dalam penggunaan permainan *scrabble*, sehingga pengguna dapat mengetahui seberapa optimal waktu penyelesaian jawaban dengan ukuran kotak tertentu.
3. Diharapkan pengembangan selanjutnya tampilan antarmuka dibuat lebih menarik.