BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari analisis, implementasi, pembahasan yang telah dilakukan dalam implementasi algoritma *depth-frist search* pada *game puzzle* angka maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan mengimplementasikan atau menerapkan algoritma *depth-frist search* dapat membatu dalam mencari solusi atau tujuan dari permainan *game puzzle* angka sampai dengan angka yang teracak menjadi tersusun secara berurutan.
2. Telah berhasilnya dibuat *game puzzle* angka pada perangkat lunak Netbeans. Yang telah dirancang dengan menghasilkan output angka sebanyak 15 angka yang berhasil diacak dan terselesaikan dengan baik.

6.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis uraikan yang mungkin dapat dijadikan referensi untuk pengembangan implementasi algoritma pada beberapa aplikasi khususnya pada aplikasi *game* edukasi, antara lain :

1. Dapat mencoba metode algortitma yang lain untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal.

2. Diharapkan pada pengembangan aplikasi yang selanjutnya tampilan antar muka dapat dirancang semenarik mungkin sehingga lebih menarik perhatian pengguna.
3. Diharapkan pengembangan *game puzzle* angka berikutnya dapat lebih meningkatakan tingkat kesulitan, sehingga pengguna dapat memilih tingkat kesulitan yang akan dipilih.
4. Selanjutnya, pengembangan waktu dalam penggunaan permainan *game puzzle* sehingga pengguna dapat mengetahui waktu yang dapat digunakan dalam menyelesaikan *game puzzle*.