BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan merupakan ringkasan yang diambil dari pembahasan perangkat lunak yang dibuat, dimana perangkat lunak yang dibuat adalah penerapan algoritma *negamax* pada permainan dam daman, sedangkan saran diberikan untuk penggunaan sistem ini yang merupakan hasil perancangan yang dapat menjadi bahan referensi untuk meningkatkan kinerja sistem ini agar lebih baik.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan algoritma *negamax* kedalam permainan dam daman, dapat disimpulkan bahwa

1. Banyaknya kemungkinan langkah yang bisa diambil berdasarkan hasil pencarian algoritma *negamax* adalah sebanyak 10 langkah kemungkinan.
2. Tingkat kemenangan komputer masih rendah,yaitu hanya 40%. Algoritma *negamax* yang diterapkan pada permainan dam daman belum optimal.

5.2. Saran

Dari keterbatasan yang ada dan untuk pengembangan perangkat lunak ini ke depannya agar diperoleh hasil yang lebih baik, beberapa hal yang mungkin dilakukam sebagai berikut :

1. Menambah nilai evaluasi dan menambah kedalaman pencarian agar tingkat kemenangan komputer lebih tinggi.
2. Menambahkan algoritma lain sebagai optimasi.