BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian terakhir ini akan dikemukakan kesimpulan sistem informasi yang dapat diperoleh dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran yang bersifat membangun.

5.1 Kesimpulan

1.Permainan *checkers* merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang dengan tujuan untuk menghabiskan kepingan yang dimiliki lawan.

2. Dalam pembuatannya dengan AI, permainan ini menerapkan algoritma Minimax. Algoritma Minimax memiliki dasar berupa *zero-sum game*, dimana jika pemain mendapatkan nilai tertentu maka pemain lain akan kehilangan nilai yang sama dengan pemain tersebut.

3. Dengan menambahkan nilai *alpha-beta* algoritma Minimax akan memiliki pohon pencarian yang lebih singkat sehingga akan membutuhkan waktu singkat untuk melakukan aksinya.

5.2 Saran

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

1. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya, aplikasi ini bersifat *client-server* tidak bersifat *stand alone.*
2. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya tampilan antarmuka dibuat lebih menarik.