BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai implementasi algoritma *Simplified Memory-Bounded A** untuk pencarian kata pada permainan *word search puzzle* maka dapat dibuat kesimpulan:

1. Algoritma *Simplified Memory-Bounded A** dapat digunakan untuk melakukan pencarian kata pada permainan *word search puzzle*.
2. Berdasarkan hasil pengujian bahwa semakin panjang karakter pada kata yang dicari maka waktu pencarian akan semakin lama dan penggunaan memori juga akan semakin besar. Semakin banyak simpul yang tersedia untuk melakukan pancarian maka waktu pencarian akan semakin cepat, dimana persentase peningkatan kecepatan pencarian dengan penambahan simpul sebanyak 100% dapat meningkat hingga 21,99% dibandingkan dengan tidak ada penambahan simpul.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya antara lain adalah sebagai berikut:

1. Menentukan persentase penambahan simpul yang optimal untuk setiap kasus pencarian.
2. Penambahan daftar kata dapat dilakukan secara otomatis oleh sistem dengan mengambil kata dari kamus Bahasa Indonesia.