BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk perbaikan dan pengembangan penelitian lebih lanjut.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini serta disesuaikan dengan tujuan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Untuk implementasi algoritma *iterative deepening A** pada *game flow free color* ini dapat digunakan dengan fungsi rumus heuristic sebagai pencarian nilai lintasan, namun pencarian jalur solusi yang menggunakan pohon pencarian *depth first search*, hal itu dapat memperbanyak pencarian simpul-simpul yang terdapat di setiap pola jalur pencarian, namun dalam hal ini ditambahkan sebuah metode yaitu *pruning*, metode ini digunakan untuk mengabaikan jalur yang tidak menghasilkan solusi.
2. Algoritma *iterative deepening A** dapat melakukan pencarian titik-titik warna sesuai dengan jenis warna dengan penyebaran titik-titik warna secara random, dan tingkat keakurasian yang tepat pada titik-titik warna yang disebarkan secara random sehingga titik-titik warna dapat terhubung sesuai dengan jenis warna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka dapat diberikan saran-saran untuk diberikan dalam pengembangan selanjutnya yaitu

1. Dapat ditambahkan sebuah algoritma untuk melakukan random titik-titik warna yang memiliki jumlah grid yang banyak agar pencarian algoritma IDA* metode pruning dapat berjalan dengan baik, tetapi untuk penambahan algoritma harus diperhatikan terlebih dahulu karena algoritma IDA* pada kasus ini adalah untuk mencari jalur solus

2. Dalam hal pengujian harus ditambahkan fitur pencarian titik-titik warna pertahap,karena pada sistem ini dilakukan semua proses pencarian titik-titik warna secara bersamaan. Dan juga tampilan perhitungan proses pertahap.

Untuk lebih akurat dalam perhitung titik-titik warna pengembang dapat menambahkan metode untuk menghitung keakuratan titik-titik warna.