BAB V

KESIMPULAN

Pada bagian terakhir ini akan dikemukakan kesimpulan dari skripsi yang berjudul "APLIKASI PENYELESAIAN GAME PUZZLE HASHIWOKAKERO DENGAN MENGGUNAKAN METODE SOLVING HASHI DENGAN BREATH FIRST SEARCH (BFS) ATAU DEPTH FIRST SEARCH (DFS)" dan saran yang bersifat membangun.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem dan tahap pembuatan program sampai tahap penyelesain program, maka dapat disimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan teknik *Solving Hashi* saja ditemukan beberapa kendala seperti sangat terikatnya teknik *Solving Hashi* dengan aturan-aturan yang berlaku, sehingga algoritma *Breath First Search* (BFS) dan *Depth First Search* (DFS) ditambahkan untuk menyelesaikan pulau-pulau yang belum terselesaikan oleh teknik *Solving Hashi.*
2. Dengan dibuatnya aplikasi Hashi kedalam komputer selain dapat mempermudah *user* dalam memainkan *game Hashi* juga dapat membantu *user* untuk menemukan solusi Hashi dengan cepat serta soal-soal Hashipun dapat lebih berkembang.
3. Dengan penambahan algoritma *Breath First Search (*BFS*)* dan *Depth First Search (*DFS*)* kedalam teknik *Solving Hashi* dapat menutupi kekurangan yang dimiliki oleh teknik *Solving Hashi* sehingga untuk soal-soal yang sebenarnya memiliki solusi tapi tidak terselesaikan oleh teknik *Solving Hashi* dapat terselesaikan setelah ditambahkan Algoritma BFS dan DFS kedalamnya dengan menjadikan pulau-pulau yang belum terselesaikan sebagai *input*anya, tetapi tidak untuk soal-soal yang memang tidak memiliki solusi.

5.2 Saran

Game hashiwokakero ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan 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. Dapat mencoba menggunakan algoritma BEST untuk mencapai hasil yang lebih baik.
2. Diharapkan pada pengembangan selanjutnya tampilan atarmuka dapat dibuat lebih menarik.