BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Algoritma Minimax dapat dengan baik diterapkan pada langkah komputer dalam permainan reversi atau othello dikarenakan *game* reversi merupakan salah satu *game* dengan informasi lengkap dengan semua langkah dapat diketahui.
2. Dalam penelusuran setiap langkahnya, metode penelusuran DFS (*Depth-First Search*) dapat menjadi optimalisasi langkah AI (*Artificial Intelligence*) dan dapat menjadi penentu kedalaman penelusuran pada permainan reversi ini sehingga melahirkan tingkatan *beginner*, *intermediate*, dan *expert* pada permainan ini.
3. Implementasi rancangan permainan reversi pada Windows Phone dapat berjalan dengan baik dan dalam proses publikasi pada Windows Phone Store dapat diproses secara resmi oleh pihak Microsoft Development.

6.2. Saran

Adapun hal-hal yang perlu dikembangkan pada aplikasi ini diantaranya yaitu dapat ditambahkan fitur 2 *player* menggunakan teknologi WiFi atau *bluetooth*, dapat juga dibuatkan web *service* untuk *game* ini agar dapat bermain secara *online*. Dalam hal pengembangan algoritma minimax juga masih perlu algoritma-algoritma lain dalam hal optimalisasi langkah *Artificial Intelligence* (AI).