BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian dan implementasi permainan Ludo, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Penerapan algoritma *Greedy* pada permainan ini telah sesuai dengan apa yang diharapkan, langkah pion sesuai dengan algoritma yang diimplementasikan, yaitu algoritma *Greedy* yang telah digabungkan dapat menentukan langkah pion apabila terjadi kasus dengan kondisi tertentu.

5.2 Saran

Permainan Ludo 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. Algoritma yang diterapkan dapat dibuat lebih random dalam menentukan langkah pion