BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan yang dapat diperoleh dari bab-bab sebelumnya serta saran untuk perbaikan dan pengembangan sistem lebih lanjut.

V.1. Kesimpulan

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

1. Berdasarkan perbandingan antara kedua algoritma yang dilakukan, penguji berhasil mendapatkan perbedaan dari performansi yang diuji dari kedua algoritma sehingga diketahui mana algoritma yang lebih optimal dalam mencari dan mencocokkan kata.
2. Algoritma *Reverse Colussi* dinyatakan lebih optimal dalam kecepatan waktu proses dan pemakaian memori dibandingkan dengan algoritma *Karp-Rabin* dalam mencari dan mencocokkan kata yang diimplementasikan ke dalam *word game* dalam pencarian *single pattern*.

V.2. Saran

Berdasarkan semua proses dalam membangun aplikasi ini saran – sarannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk permainan kata dengan *single pattern* algoritma reverse colussi bisa digunakan, tetapi lebih optimal lagi jika digunakan di permainan kata dengan *multi pattern*.
2. Perangkat lunak ini dapat dikembangkan lagi dengan algoritma lain yang lebih baik.
3. Tampilan dari perangkat lunak bisa diperbaiki sesuai dengan kebutuhan.