BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini serta disesuaikan dengan tujuan, maka didapatkan kesimpulan bahwa algoritma *ant colony optimization system* lebih unggul dalam kecepatan dan ketepatan dibandingkan dengan algoritma genetika sehingga lebih cocok digunakan untuk mencari langkah optimal dalam penyelesaian permainan Sudoku.

5.2 Saran

Berdasarkan semua proses dalam membangun aplikasi ini saran-saranya adalah sebagai berikut:

1. Perangkat lunak ini dapat dikembangkan lagi dengan algoritma lain yang lebih baik.
2. Tampilan dari perangkat lunak dapat diperbaiki sesuai dengan kebutuhan.