BAB V
KESIMPULAN

Pada bagian terakhir ini akan dikemukakan kesimpulan dari skripsi yang berjudul "*Impelementasi Algoritma Minimax Untuk Menentukan Langkah NPC (Non Player Character) Dalam Mengambil Keputusan Pada Permainan Domino*" dan saran yang bersifat membangun.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis perancangan sistem dan implementasi serta pengujian yang dilakukan dari algoritma *minimax* untuk menentukan langkah NPC *(Non Player Character)* dalam mengambil keputusan pada permainan domino, maka diperoleh kesimpulan Algoritma *minimax* dapat diterapkan untuk menentukan langkah NPC *(Non Player Character)* dalam mengambil keputusan. Algoritma *minimax* adalah solusi untuk mencari langkah yang tepat dalam penentuan langkah, sehingga memperkecil peluang untuk kalah.

5.2 Saran

Dalam analisis algoritma penelitian ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, oleh karena itu perlu dilakukan analisis yang lebih dalam. Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperdalam pola fikir AI sehingga menghasilkan lawan yang lebih baik
2. Diharapkan algoritma-algoritma baru yang tentu saja lebih baik dari algoritma *minimax* untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang sepertinya terlihat sepele seperti permainan domino ini.