BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian, analisis, perancangan sistem, pembuatan program hingga tahap penyelesaian program pada *game puzzle* kakuro, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Algoritma *backtracking* dapat diimplementasikan untuk membangkitkan nilai soal permainan pada *game puzzle* kakuro dengan menerapkan aturan dalam permainan *puzzle* kakuro yaitu tidak boleh terdapat nilai angka yang sama pada satu lajur serta nilai jawaban yang sudah diakumulasikan pada satu lajur bernilai sama dengan nilai soal.
2. Algoritma *backtracking* dapat diimplementasikan dalam mencari nilai jawaban dalam menyelesaikan jawaban. Proses kerja algoritma *backtracking* dapat memberikan jawaban atau menunjukan kesalahan pada nilai jawaban yang diisi oleh pemain dengan menampilkan kotak berwana merah sebagai tanda bahwa kotak yang diisi bernilai salah.

5.2 Saran

Permainan *puzzle* kakuro ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan perkembangan spesifikasi kebutuhan pengguna sistem dalam mencapai tahap yang lebih tinggi untuk mendapatkan kinerja sistem yang lebih baik. Berikut adalah beberapa saran dalam pengembangan lebih lanjut :

1. Dapat menggunakan algoritma lain selain algoritma *backtracking* dalam masalah pada permainan *puzzle* kakuro serta tools yang digunakan.
2. Pengembangan waktu dalam penggunaan permainan *puzzle* kakuro, sehingga pengguna dapat mengetahui seberapa optimal waktu penyelesaian jawaban dengan ukuran kotak tertentu.
3. Diharapkan pengembangan selanjutnya tampilan antarmuka dibuat lebih menarik.