BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap pembangunan aplikasi game congklak yang menerapkan algoritma *Negascout*, maka dapat disimpulkan bahwa kinerja algoritma *Negascout* dapat diketahui dengan hasil sebagai berikut :

a. Akurasi dari perhitungan manual dan perhitungan oleh program adalah 100%.
b. Tingkat kemenangan algoritma *Minimax* lebih unggul dari algorima *Negascout* dengan presentasi kemenangan 71% untuk *Minimax* dan 57% untuk *Negascout.*
c. Tingkat kecepatan algoritma *Negascout* lebih baik dari algoritma *Minimax* dengan perbandingan jumlah keseluruhan langkah pencariannya 2:5 dan perbandingan keseluruhan waktu proses pencariannya 1:10691,42.

5.2 Saran

Agar aplikasi ini dapat berkembang ke depannya, penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut yaitu:

a. Menambahkan parameter evaluasi selain selisih jumlah biji pada lubang besar untuk menambahkan kemungkinan tingkat keakuratan proses pencarian solusi
b. Menggunakan algoritma yang lebih baik dari algoritma *Minimax* dan *Negascout*.