

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan pengembangan dan pengujian aplikasi Halma Multiplayer, penulis menarik beberapa kesimpulan yaitu Halma Multiplayer Game dapat digunakan untuk permainan secara *offline* dengan jaringan lokal. Teknik pencarian langkah dengan metode Depth First Search bisa dibilang tercapai, walaupun dalam metode ini masih banyak kelemahan serta keterbatasan. File aplikasi berupa .exe serta tidak dibutuhkan instalasi untuk dapat memainkan game ini.

Halma Multiplayer ini dibuat dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 sebagai software utama, Microsoft Visio dan Adobe Photoshop sebagai software pembantu.

#### 5.2 Saran

Beberapa saran untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya sebagai berikut :

1. *Interface* yang digunakan dalam aplikasi ini masih sederhana sehingga diharapkan selanjutnya dibuat dengan *interface* yang lebih menarik bagi pengguna aplikasi ini.
2. Game ini hanya mendukung permainan yang dilakukan dalam jaringan lokal dengan jumlah pemain yang sangat terbatas yaitu hanya 2 sampai 3

pemain. Diharapkan adanya pengembangan aplikasi sehingga mendukung multiplayer online dengan menggunakan internet.

3. Aplikasi ini belum terdapat fasilitas untuk memonitor kondisi jaringan, dan belum terdapat fasilitas untuk menghandle karakter *user*.
4. Perangkat lunak dapat dikembangkan untuk *personal computer* (PC) dengan menerapkan konsep *Artificial Intelligence* (AI) pada komputer.
5. Permainan ini hanya dapat dimainkan oleh maksimal 3 pemain, diharapkan adanya pengembangan selanjutnya sehingga bisa dimainkan oleh 6 pemain sekaligus.
6. Warna papan dan pion yang digunakan dalam aplikasi ini hanya terdiri dari merah, kuning dan biru. Dengan adanya pengembangan maka setiap pemain akan memilih warna sesuai keinginan *user*.
7. Perangkat lunak dapat dikembangkan dengan *database history* sehingga dapat menghitung total langkah yang dibutuhkan pemain untuk mencapai sebuah kemenangan.