

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan ujicoba terhadap konsep pembuatan *generator* dan *solver* pada permainan sudoku dengan menggunakan algoritma *backtracking* dan *elimination*, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Untuk mempercepat proses *generator* maka *spot-spot* yang ada (kosong) diisi terlebih dahulu dengan angka-angka yang merupakan jawaban pasti. Kemudian hapus angka yang terdapat didalam *spot* secara acak sesuai *level* permainan. *Spot* yang boleh dikosongkan angkanya ialah *spot* yang telah dinyatakan memiliki solusi oleh proses penentuan *spot*.
- b. Untuk mempercepat proses *solver* maka *spot-spot* yang telah dinyatakan memiliki jawaban pasti tidak perlu di uji lagi pada proses penentuan jawaban.
- c. Untuk menciptakan soal permainan yang unik pada tahap *generate*, maka proses menghapus *spot* dilakukan secara acak.
- d. Algoritma *backtracking* dan *elimination* merupakan dua algoritma yang baik didalam menciptakan *generator* dan *solver* untuk permainan sudoku.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan kepada peneliti-peneliti selanjutnya berdasarkan kesimpulan diatas antara lain :

- a. Diharapkan mampu mengembangkan algoritma dalam membuat *generator* dan *solver* yang lebih baik untuk menyelesaikan permainan Sudoku dengan jumlah *spot* yang lebih besar dari 9x9 dan lebih bervariasi.
- b. Diharapkan mampu mengembangkan algoritma yang mampu memberikan solusi lain ketika pemain melakukan salah menjawab soal

