

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan perancangan dan penelitian perangkat lunak permainan strategi *Battle Ship* yang dapat dimainkan pada jaringan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

- d. Bisa mengirim pesan teks pada lawan pemain.
- e. Tidak dapat melihat kapal di daerah lawan.
- f. Terdapat pilihan untuk pemain sebagai server atau client.
- g. Aplikasi di mainkan secara bergantian antara pemain 1 dan pemain 2.
- h. Perangkat lunak ini memungkinkan pemakai (*user*) komputer untuk memainkan permainan *Battle Ship* tanpa harus berhadapan secara langsung.
- i. Perangkat lunak dapat dimainkan oleh beberapa orang yang terkoneksi dalam jaringan dengan masing-masing dua orang saling berhadapan.

## B. Saran

Penulis ingin memberikan beberapa saran yang mungkin berguna untuk pengembangan lebih lanjut sebagai berikut :

1. Perangkat lunak dapat dikembangkan untuk *user* yang lebih banyak (lebih dari 2 orang).
2. Perangkat lunak dapat ditambahkan konsep *Artificial Intelligence* (AI) sehingga dapat dimainkan dengan komputer.
3. Aplikasi kapal dapat di gerakkan ke segala arah dengan grafis yang lebih baik.

