

BAB V PENUTUP

4.5 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di buat pada bab awa, kesimpulan yang dapat diambil dalam menerapkan Algoritma Backtracking kedalam game sudoku adalah sebagai berikut :

1. Penerapan Algoritma Backtracking kedalam game sudoku dapat memberikan sebuah solusi, game dapat dimainkan dengan mudah.
2. Dari tahap pengujian pertama Algoritma Backtracking dapat memberikan solusi dengan akurasi 100% dengan acuan perhitungan manual.
3. Tahapan pengujian kedua membuktikan bahwa Algoritma Backtracking lebih cepat memberikan solusi untuk Sudoku 6x6 dari pada Sudoku 9x9 karena Sudoku memiliki jumlah grid yang lebih sedikit yaitu 36 grid, sedangkan Sudoku 9x9 memiliki jumlah yang lebih banyak yaitu 81 grid. Factor tersebut dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya proses untuk menemukan solusi.

4.6 Saran

Penerapan Algoritma Backtracking pada game Sudoku masih jauh dari kata sempurna. Maka untuk ke depannya dengan makin banyaknya peneliti dan penelitian, harus dilakukan beberapa perbaikan dan pengembangan. Beberapa hal yang penulis sarankan adalah:

1. Mengembangkan game Sudoku dengan tampilan yang lebih menarik dan bagus, dengan fitur yang lebih menarik.
2. Menerapkan algoritma lain untuk mengetahui performanya.

