

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan game Nine Men's Morris yang disertai dengan Kecerdasan Buatan dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Pembuatan *game* ini menggunakan metode *Personal Extreme Programming* yang memang dipakai untuk pengembangan mandiri.
2. *Game* ini berjenis *game* strategi yang memiliki peraturan yang simple tapi tetap memberikan tantangan. Simple karena aturan permainan dan kondisi kemenangan tidak terlalu banyak. Memberikan tantangan karena AI akan memberikan perlawanan semaksimal mungkin sehingga kemampuan pemecahan masalah, reaksi, dan pengambilan keputusan *user* akan diuji.
3. *Game* ini Memiliki Kecerdasan buatan dengan metode evaluasi eksperimental yang memanfaatkan beberapa algoritma untuk evaluasinya.
4. Merubah mode evaluasi menjadi 1 jenis atau 2 jenis tetapi tidak bersamaan akan merubah perilaku AI secara signifikan, mulai dari tidak mampu menyelesaikan permainan, hingga terjadinya *looping*.

5. Kecepatan juga berubah seiring perubahan mode evaluasi, dikarenakan penulisan, pembacaan, dan perhitungan data di GTT memakan waktu lebih lama.

5.2 Saran

Dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan tidak ada yang sempurna di dunia ini selain Allah SWT, maka dari itu kritik dan saran sangat diharapkan demi membangun dan memperbaiki *game* ini.

Adapun saran dari penulis untuk mengembangkan *game* ini agar dimasa mendatang *game* ini menjadi lebih sempurna :

1. Penulis berharap Kedepanya kecerdasan buatan yang di implementasikan dapat di tingkatkan kekuatannya, atau ditambahkan fitur pembelajaran supaya lebih kompeten lagi.
2. Penulis berharap desain tampilan dan asset bisa di tingkatkan kedepanya.