

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 kesimpulan

Ada beberapa kesimpulan yang didapatkan dari evaluasi mengenai aplikasi permainan congklak ,antara lain:

1. Dengan berhasil nya dibuat permainan congklak virtual dapat menjadi alternative permainan congklak manual
2. Melalui game ini pengguna dapat melestarikan permainan congklak di Indonesia
3. Algoritma *Alpha-Beta Pruning* dapat diimplementasikan dalam menentukan pencarian langkah terbaik pada aplikasi permainan Congklak yang telah dikembangkan
4. Desain tampilan game menarik dan disukai anak-anak hingga dewasa
5. Level permainan dibagi menjadi kedalaman 2 dan 8. Dari evaluasi didapatkan hasil bahwa semakin tinggi kedalaman pencarian, maka komputer akan semakin sulit untuk dikalahkan.

#### 5.2 Saran

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi permainan interaksi jaringan menggunakan bluetooth ataupun secara online menggunakan internet.
2. Aplikasi dapat dikembangkan dengan membuat tampilan secara menyeluruh menjadi lebih menarik dengan 3D dan efek animasi audio dan visual.
3. Aplikasi dapat menambahkan fasilitas *save and load* agar permainan dapat disimpan dan dapat dimainkan kembali oleh pengguna pada lain waktu dan kesempatan.