

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang telah dilakukan dan berdasarkan hasil pengujian, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Algoritma genetik dapat digunakan untuk membuat *AI* pada permainan kartu “Cluedo” dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Kelebihan dari penggunaan algoritma ini adalah *AI* dapat mencari pertanyaan yang *valid* dan memiliki tingkat kesalahan terkecil dengan cepat selain itu alur kerja dari algoritma ini sangat cocok untuk membuat *AI* dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda.
2. Implementasi LAN pada permainan kartu “Cluedo” ini sangat meningkatkan kenyamanan pemain dalam bermain karena pemain tidak perlu bergiliran menggunakan sebuah komputer untuk memainkan permainan ini, walaupun dibutuhkan beberapa komputer jika pemain yang bukan *AI* lebih dari 1 (satu) namun selain meningkatkan kenyamanan pemain dalam bermain, penggunaan beberapa komputer ini juga dapat menjaga agar pemain tidak dapat melihat kartu pemain lain pada saat permainan ini berjalan.

6.2 Saran

Berdasarkan hal-hal yang telah dicapai dalam implementasi algoritma genetik pada permainan kartu “Cluedo” ini, dapat diperoleh beberapa saran, yaitu:

1. Dapat ditambahkan perhitungan-perhitungan lain pada fungsi evaluasi pada algoritma ini sehingga *AI* yang dibuat dapat lebih akurat dalam menentukan pertanyaan.
2. Implementasi jaringan pada permainan ini dibuat dapat menjangkau internet sehingga tidak terbatas pada LAN saja.
3. Fungsi kawin silang pada permainan ini dibuat lebih bervariasi sesuai dengan tingkat kesulitan *AI* agar perbedaan kemampuan pada setiap tingkat kesulitan *AI* terlihat lebih signifikan.