

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dalam melakukan analisis dan perancangan sistem, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Algoritma *Greedy* pada permainan leng dapat memberikan hasil yang baik jika kondisi kartu dalam keadaan ideal. Kondisi ideal disini adalah kondisi saat kartu yang dibagikan kepada pemain hanya memiliki sedikit kartu tunggal.
2. Algoritma *Greedy* yang diterapkan pada permainan leng ini kurang optimal karena banyaknya faktor yang berpengaruh pada permainan leng ini seperti pemain lain yang menahan kartu, kemungkinan kartu yang berubah-ubah.
3. Melalui pengaturan proses *threading* dengan menggunakan perintah *sleep*, pengiriman data dan penerimaan data pada *socket* yang memungkinkan *delay* dapat teratasi.
4. Melalui pengaturan posisi *deck* yang berbeda antara kartu seri dan kartu pok memungkinkan pemain lebih mudah untuk melihat kartu yang telah dikeluarkan sehingga memudahkan pemain untuk menentukan kartu yang berikutnya akan dikeluarkan.
5. Teori mengenai koneksi Socket dengan protocol TCP bisa terjadi hanya jika listener membuka jalur koneksi, lalu client meminta koneksi dan listener menerima koneksi yang dilakukan client terbukti.
6. Pengiriman data dengan socket menggunakan protocol TCP data yang dikirim pasti berurutan sampai ke tujuan terbukti benar.

#### 6.2. Saran

1. Untuk Pengembangan lebih lanjut, implementasi jaringan sebaiknya dipikirkan dengan matang karena pada proses pembuatan aplikasi ini menitik beratkan kepada proses pertukaran data antara *server* dan *client*.
2. Pengembangan fitur tambahan yang lebih menarik pengunjung, misalnya dengan menyediakan fitur *web cam* sehingga interaksi lebih baik antar pemain.