



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Simpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah.

1. Aplikasi permainan *othello* berhasil diimplementasikan pada telepon seluler berbasis android versi 2.2
2. Algoritma *greedy* dan algoritma *minimax* berhasil diterapkan sebagai manifestasi *artificial intelligent* untuk melawan manusia.
3. Algoritma *minimax* merupakan algoritma yang lebih baik dibandingkan dengan algoritma *greedy* ketika menjadi lawan bermain dalam permainan *othello* dengan rasio kemenangan 17 : 3 dibandingkan *greedy* yang rasio kemenangannya 3 : 2 berdasarkan *data sampling* hasil uji coba.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya adalah dilakukan perbandingan algoritma *minimax* dengan algoritma lain seperti *neural artificial network intelligent*, yaitu algoritma yang dapat melakukan pembelajaran, sehingga dapat diketahui algoritma apakah yang paling baik menjadi lawan bermain manusia dalam permainan *othello*.