



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

Berdasarkan hasil penelitian, simulasi *Strategic Board Game* berhasil di implementasikan dengan menggunakan metode AHP. Hal ini dikarenakan metode AHP mendukung penilaian setiap solusi dan faktor penilaian. Metode AHP juga memiliki kelebihan dalam mencari kekonsistenan nilai dari sebuah solusi, sehingga nilainya dapat dipertanggungjawabkan. Faktor-faktor yang mempengaruhi solusi terintegrasi secara rapih dengan metode ini, karena baik faktor dan solusi sama-sama memiliki nilai prioritas masing-masing yang saling mempengaruhi pada nilai akhir.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang bisa dijadikan pedoman untuk penelitian selanjutnya.

- 1) Pada penelitian ini, pergerakan permainan masih diinput secara manual ke dalam database. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat diimplementasikan pergerakan pemain dengan *Artificial Intelegence* sehingga pergerakan lebih bersifat manusiawi atau lebih nyata.

- 2) Seperti pada saran sebelumnya, pergerakan pemain diharapkan menggunakan *trigger* yang bersifat *drag n drop*, sehingga lebih memudahkan pengguna untuk melihat pergerakan pemain secara lebih detail.

