



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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengimplementasian membuktikan bahwa algoritma Minimax berhasil diterapkan dalam mencari keputusan dalam permainan catur. Dilihat dari total waktu yang digunakan selama permainan, algoritma Alpha-Beta efektif sebagai algoritma untuk mengoptimasi algoritma minimax. Algoritma Alpha-Beta terbukti mempercepat pencarian langkah karena melakukan lebih banyak teknik pemangkasan pada pohon kemungkinan sehingga sebuah langkah didapatkan dengan lebih cepat.

5.2 Saran

Beberapa saran yang diajukan terhadap penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan lebih lanjut terhadap optimasi untuk kecerdasan buatan pada permainan catur, khususnya untuk meningkatkan kecepatan pencarian dalam menentukan langkah terbaik.
2. Fitur aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut agar mampu menghitung jumlah simpul (node) yang didapat beserta waktu pencariannya.