

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

1. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, implementasi Algoritma Backtracking, Kruskal, Prim, dan Eller berhasil dilakukan pada pembuatan level *maze*.
2. Berdasarkan hasil analisa kompleksitas *maze* yang dibuat masing-masing algoritma, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan waktu penyelesaian *maze* dengan algoritma A-Star pada ukuran 15x15, *maze* buatan algoritma Backtracking paling kompleks dengan rata-rata 2.3803 detik, 14.82% lebih besar dibandingkan *maze* algoritma Eller. *Maze* buatan algoritma Eller kedua paling kompleks dengan rata-rata 2.0729 detik, 4.27% lebih besar dibandingkan *maze* algoritma Kruskal. *Maze* buatan algoritma Kruskal ketiga paling kompleks dengan rata-rata 1.988 detik, 31.84% lebih besar dibandingkan *maze* algoritma Prim. *Maze* buatan algoritma Prim paling tidak kompleks dengan rata-rata 1.5078 detik.

5.2 Saran

Penelitian ini hanya mengukur kompleksitas *maze* buatan algoritma dengan menghitung waktu penyelesaian algoritma *maze solver A-Star* pada *maze* yang dibuat. Penggunaan tolak ukur lain seperti deteksi bentuk lekukan *maze* yang dibuat dapat dilakukan supaya mendapatkan hasil pengukuran kompleksitas dari sudut pandang yang berbeda.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA