

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menerapkan Algoritma Negamax dan Alpha-Beta Pruning pada permainan Othello dengan adanya rekomendasi langkah yang mesti diambil pemain manusia berupa probabilitas kemenangan. Selain itu, berdasarkan uraian dan analisis yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Persentase kemenangan pemain dalam melawan komputer tidak sampai 100% dikarenakan strategi dari pemain itu sendiri dan juga tingkat kedalaman pohon pencarian.
2. Dengan adanya aplikasi ini, dapat menambah wawasan bermain dalam permainan khususnya yang ber-*genre Turn Based Strategy Game*.

5.2 Saran

Dalam pembuatan permainan ini terdapat banyak kekurangan yang diharapkan dapat diperbaiki maupun dilengkapi pada pengembangan selanjutnya. Beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Permainan Othello dapat dikembangkan tidak hanya untuk dimainkan seorang pemain manusia melawan komputer, melainkan dapat dimainkan secara *multi-player* atau berbasis jaringan. Sehingga, dengan fitur ini pemain manusia dapat bersaing dengan pemain manusia lainnya.
2. Implementasi program tidak hanya untuk perangkat *mobile* berbasis Android, tetapi lebih luas, misalnya ke *platform* lain seperti iOS, Windows Phone, maupun komputer.
3. Papan Othello dapat dikembangkan melebihi dimensi 8x8.