

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan di bab sebelumnya, didapat kesimpulan bahwa algoritma Minimax dan Alpha-Beta Pruning berhasil diterapkan pada permainan Connect Four berbasis Android.

#### **5.2. Saran**

Adapun beberapa saran yang bisa dipertimbangkan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya antara lain:

1. Aplikasi permainan Connect Four yang menerapkan algoritma Minimax dan Alpha-Beta Pruning tidak hanya diperuntukkan untuk Android, melainkan perangkat elektronik lainnya.
2. Permainan ini dapat dimainkan pemain melawan pemain secara *online*.
3. Penambahan *background music* pada permainan Connect Four agar pemain merasa relaks dan tidak cepat bosan.

