

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa, perancangan sistem, dan pengujian yang dilakukan pada aplikasi permainan Sudoku, didapatkan kesimpulan bahwa algoritma *Backtracking* berhasil diterapkan pada permainan Sudoku. Adapun algoritma *Backtracking* diterapkan pada pembangkitan angka awal permainan Sudoku, sehingga dapat menghasilkan angka dimana tidak terdapat angka yang sama mulai dari baris, kolom, dan *minigrid*.

5.2. Saran

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

1. Papan sudoku dapat dikembangkan melebihi 9x9.
2. Penyimpanan skor dapat dikembangkan menjadi online sehingga pemain dapat bersaing skor dengan pemain lainnya.
3. Mode Sudoku dapat dikembangkan menjadi berbagai macam, contohnya Sudoku X (sudoku silang), di mana angka tidak boleh sama secara menyilang.
4. Isi setiap grid tidak selalu harus angka, tetapi dapat di kembangkan menjadi huruf atau gambar.