

BAB V PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian pada program permainan *Tic Tac Toe* dengan metode *Alpha-Beta Pruning*, maka dapat diambil beberapa kesimpulan dan saran sebagai berikut.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan berikut:

1. Permainan *Tic Tac Toe* dapat dimainkan pada perangkat komputer dengan aplikasi Microsoft Visual Studio yang berbasis Bahasa C/C++. Berdasarkan hasil percobaan, metode *Alpha-Beta Pruning* dapat diimplementasikan dan tingkat kesulitan komputer bisa disesuaikan dengan mengatur *MaxDepth*.

MaxDepth	Tingkat Kesulitan	% Manusia Menang
1	Mudah	100%
3	Sedang	30%
5	Sulit	0%

Apabila komputer yang melangkah pertama, maka:

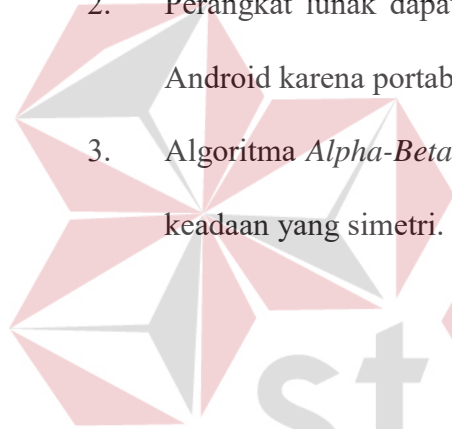
MaxDepth	Tingkat Kesulitan	% Manusia Menang
1	Mudah	100%
3	Sedang	0%
5	Sulit	0%

2. Pustaka SDL (*Simple DirectMedia Layer*) dapat diimplementasikan pada permainan *Tic Tac Toe* sebagai antarmuka program, berdasarkan hasil dari pengujian sub bab 4.1.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan program ini sebagai berikut:

1. Perangkat lunak dapat dikembangkan untuk ukuran papan lebih dari 3x3.
2. Perangkat lunak dapat di-*porting* ke sistem operasi lain seperti iOS dan Android karena portabilitas SDL yang tinggi.
3. Algoritma *Alpha-Beta Pruning* masih bisa dioptimalkan dengan eliminasi keadaan yang simetri.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA