BAB VI
PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan, implementasi dan pengujian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Program dirancang dengan menggunakan algoritma Shannon Type-A, yaitu murni pencarian dengan evaluasi *minimax* tanpa ada tambahan algoritma lain.
2. Semakin besar tingkat kedalaman pencarian (*ply*) maka semakin lama proses komputasi
3. Namun semakin dalam pencarian, tanpa ada algoritma dan evaluasi tambahan, belum tentu komputer bisa bermain lebih baik.
4. Pencarian untuk seluruh gerakan dari awal hingga akhir tidak mungkin dilakukan dengan teknologi saat ini dikarenakan jumlah yang teramat banyak yang disebabkan oleh ledakan eksponensial.
5. Kemampuan komputer bermain catur tidak hanya berdasarkan pada kedalaman pencarian, namun juga bagaimana sang pembuat menerapkan sistem evaluasi yang bagus sehingga bisa mempengaruhi proses pengambilan keputusan.

6.2 Saran

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu masih diperlukan penyempurnaan untuk pengembangan kedepannya. Berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan dan disempurnakan:

1. Penambahan dan Penyempurnaan Algoritma agar bisa bermain lebih baik lagi.
2. Penggunaan hardware yang lebih baik untuk mempercepat proses komputasi.
3. Perbaikan *interface* agar program terlihat lebih menarik.