

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran yang dapat diberikan untuk penelitian yang lebih lanjut.

#### 6.1 Kesimpulan

Berikut ini merupakan beberapa kesimpulan yang didapat:

1. Selama papan permainan memiliki minimal satu solusi maka algoritma *human* dan odometer pasti akan dapat menemukan solusi tersebut dikarenakan kedua algoritma tersebut akan mencoba seluruh kemungkinan yang mungkin dilakukan sampai mendapatkan solusi.
2. Hasil yang didapatkan oleh algoritma human dan odometer tidak pasti akan sama. Jika pada papan permainan ada lebih dari satu solusi yang mungkin maka akan ada kemungkinan algoritma human akan mendapatkan solusi pertama dan odometer akan mendapatkan solusi kedua. Hal ini disebabkan oleh perbedaan kriteria untuk memilih langkah selanjutnya sehingga dapat menyebabkan perbedaan hasil yang didapatkan.
3. Jalannya algoritma odometer akan menjadi jauh semakin lama semakin besar papan permainan yang digunakan.

#### 6.2 Saran

Setelah penelitian ini selesai dilakukan, saran yang dapat diberikan jika akan dilakukan penelitian yang lebih lanjut adalah sebagai berikut :

1. Untuk mencari cara agar algoritma waktu *run* odometer dari algoritma tersebut menjadi lebih baik.
2. Mencari algoritma untuk mengecek apakah papan yang dimasukkan memiliki solusi atau tidak.
3. Menguji kompleksitas pada algoritma *human* dan odometer.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Caviness, K. E. (2014) Three ways to solve domino grids. *Mathematica*, **1**, 1–30.
- [2] Kelley, J. A. dan Lugo, M. (2003) *The Little Giant Book of Dominoes*, 1st edition. Sterling, New York.
- [3] Hoyle, E. dan Dawson, L. H. (1950) *Hoyle's games modernized*, 1st edition. Wordworth Edition, United Kingdom.