

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

- 1) *Minimax* dengan *Alpha Beta Pruning* dapat diimplementasikan terhadap permainan *ottjin*. Dengan pohon pencarian yang menghasilkan banyak *node*, yang pada salah satu pengujian dengan kedalaman pohon 5 dan jumlah biji 5 menghasilkan total 228.486 buah *node* dalam satu kali permainan, dengan optimasi *alpha beta pruning* menjadi total 31.474 buah *node*.
- 2) Fungsi heuristik yang dapat dipakai pada *Minimax* dengan *Alpha Beta Pruning* untuk permainan *ottjin* ini adalah dengan memperhitungkan jumlah biji pada kantung biji dan pembobotan pada lubang biji, baik pada pemain manusia maupun pemain komputer, serta memperhitungkan kemungkinan *ára ot-tjin* dengan memberi bobot kepada lubang yang memiliki biji sejumlah biji awal.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan lebih jauh penelitian ini, yaitu diharapkan adanya penelitian mengenai fungsi heuristik lebih lanjut, dan adanya penelitian mengenai metode lain yang dapat digunakan.