

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan penelitian yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Algoritma *Backtrack* cukup mangkus dalam membangkitkan elemen-elemen awal permainan Sudoku.
2. Algoritma *Backtrack* untuk menentukan elemen-elemen awal dari permainan Sudoku dapat diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman *Actionscript 3.0*.

#### 5.2 Saran

Berikut ini merupakan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk menjadi penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Menggunakan algoritma lain selain algoritma *Backtrack*, seperti algoritma *Brute Force*, *Branch and Bound*, *Backtrack*, *Dancing Links* dan Genetika.
2. Menggunakan variasi sudoku lainnya, dengan ukuran, isi elemen atau bentuk minigrid yang berbeda. Ukurannya bisa lebih besar atau lebih kecil, misal 4x4 atau 16x16. Isi elemen bisa berupa gambar, huruf atau bisa juga suara. Bentuk *minigrid* bisa berupa pentomino atau heptomino.
3. Menambahkan aturan tambahan dengan tetap mempertahankan aturan dasar Sudoku. Misalnya, pada diagonal harus berisi angka dari 1 sampai dengan 9.
4. Menambahkan fitur-fitur lain yang lebih menarik, seperti fitur *highscore* yang dapat menampilkan *list* skor hasil pemain selama bermain. Selain itu, dapat juga ditambahkan fitur *save* dan *load* sehingga pemain dapat menyimpan hasil permainan di tengah-tengah permainan dan memainkannya kembali di lain waktu.