**BAB 5**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

* 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan perancangan sistem yang telah dilakukan di bab 3 dan implementasi program serta analisis program permainan Capsa Susun pada bab 4, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Algoritma *generate and test* dapat diterapkan pada permainan Capsa Susun, dengan cara semua kemungkinan kombinasi dari 13 kartu pada jalur – jalurnya di-*generate* semua, kemudian setiap kombinasi kartu yang didapat diberi nilai berdasarkan penilaian kombinasinya, setelah setiap kombinasi kartu yang didapat pada setiap jalurnya dijumlahkan untuk memperoleh nilai jalur kombinasi, langkah terakhir adalah membandingkan setiap jalur kombinasi satu dengan yang lainnya sehingga memperoleh jalur kombinasi yang optimal.
2. Pada tingkat kesulitan mudah, jalur kombinasi yang diambil berdasarkan urutan pangkat kombinasi terbesar ke pangkat terkecil yaitu *Royal Flush*, *Straight Flush, Four of Kind, Full House, Flush, Straight, Threes, Pair,* dan kombinasi 1 kartu tanpa memperhatikan banyaknya langkah yang ditempuh dari nilai masing – masing kombinasi dalam jalur itu. Sedangkan pada tingkat kesulitan sulit sudah menerapkan algoritma generate and test yang memperhatikan banyaknya langkah dan nilai dari masing – masing kombinasi, sehingga mampu menentukan jalur terbaik untuk diambil dalam permainan Capsa Susun.
3. Algoritma generate and testbisa diterapkan dan terbukti dengan adanya peningkatan performa sistem yaitu ada dua bagian mudah dan sulit.
	1. **Saran**

Beberapa saran untuk pengembangan sistem Capsa Susun selanjutnya :

* + - 1. Dengan aplikasi game yang sederhana ini, maka penulis menganjurkan agar, aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang komplit dan bisa dipergunakan sesuai dengan kebutuhan.
			2. Penulis menganjurkan agar aplikasi ini bisa menjadi bagian yang bisa dikembangkan untuk dipublikasikan secara universal, sehinga dapat digunakan untuk kepentingan umum.