

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Kemampuan Winsock selain untuk melakukan koneksi antar jaringan melalui protokol TCP/Ipv4 juga dapat dimanfaatkan untuk mendeteksi gerakan lawan, dalam permainan ini *event* yang dipakai pada komponen Winsock dilakukan lewat *event data_arrival* sehingga pesan yang dikirim tersampaikan dan di eksekusi oleh komputer lainnya. yang mendeteksi pesan *reques* (permintaan).
2. Dengan adanya permainan *game* tradisional jalan hutan berbasis komputerisasi, diharapkan dapat melestarikan dan menjaga permainan tradisional yang sudah ada agar tidak hilang atau punah.
3. Dalam permainan ini hanya dapat dilakukan menggunakan jaringan *peer to peer* dan konfigurasi hanya dapat dilakukan oleh salah satu komputer yang dijadikan *server*.

5.2 Saran

1. Mengimplementasikan aplikasi ini pada jaringan internet.
2. Aplikasi ini dapat di tambahkan *database* untuk penyimpanan berapa *user* telah di kalahkan oleh *user* lain.
3. Aplikasi ini dapat ditambahkan konsep *Artificial Intelligence* (AI) sehingga dapat dimainkan dengan komputer.
4. Aplikasi ini dapat ditambahkan konfigurasi waktu permainan.