

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 KESIMPULAN

1. Metode *Linear Congruent Method (LCM)* merupakan salah satu metode yang dapat yang dapat diterapkan pada aplikasi game Tebak Kata untuk mengacak soal.
2. Penentuan nilai  $a, c, m$  dan  $X_0$  pada metode LCM sangat mempengaruhi baik atau tidaknya kemunculan soal pada game, Nilai  $a$  yang semakin kecil , nilai  $c$  dan  $m$  yang semakin besar, serta nilai  $X_1$  di buat acak dari 0 maka nilai bilangan acak yang di hasilkan oleh metode LCM akan semakin baik.
3. Pada setiap level memiliki nilai  $a = 1$  dan nilai  $c$  yang berbeda-beda pada setiap level dimana leve mudah memiliki nilai  $c = 5$  , sedang = 7, dan sulit = 9.

#### 5.2 SARAN

1. Metode pengacakan yang digunakan untuk pengacakan soal pada game dapat di teliti menggunakan metode *Algoritma Fisher yates shuffle*, *Congruential Random Number Generator (CRNG)*.
2. Memperbanyak bank soal pada permainan agar sedikit kemungkinan soal yang sama akan sering muncul.
3. Mengeser posisi kursor secara aktif.