

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir Aplikasi game berkebun Perkebunan Tasya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi mampu memberikan informasi tentang cara berkebun. Permainan yang ditampilkan menggembur tanah, menanam bibit, menyiram tanaman, membasmi hama, memanen tanaman dan menjual hasil tanaman.
2. Game ini *user friendly* dan mudah untuk digunakan.
3. Game ini memiliki database yang dapat menyimpan skor tertinggi dari setiap pemain.
4. Game bukan hanya dinilai dari kualitas grafisnya, namun aspek lain seperti karakter, konsep, gameplay, animasi, bisa menjadi senjata utama dari sebuah game tersebut.

5.2. Saran

Dengan adanya game berkebun ini diharapkan instansi pendidikan maupun orang tua agar lebih mensosialisasikan metode ini sebagai sarana pendidikan buat anak-anak berupa bercocok tanam.

Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Untuk kedepannya game ini dapat dikembangkan menjadi game online.
2. Perbanyak gerakan animasi, karena pada game ini animasinya masih belum maksimal.
3. Tambahkan background sound selama permainan agar pemain lebih relax memainkannya.
4. Harusnya dilaktukan dengan kerja tim untuk hasil yang lebih baik lagi dan menghemat waktu pengerjaan. Karena sangat diperlukan kemampuan orang lain untuk setiap bagian dalam proses pengerjaan game house ini untuk hasil yang lebih bagus.

