

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada dasarnya, sebuah *game* adalah aplikasi yang harus terus-menerus menunggu *input* dari pemain dan bereaksi terhadap *input* tersebut dan membuat adegan. Maka dari itu penggunaan *deltaTime* pada *Unity* memberikan *input* tersebut berdasarkan waktu nyata.
2. Tanaman *Game* simulasi *Care ur Plant* memiliki indikator utama yaitu *Water Quantity* dan *Soil Quality* yang harus diperhatikan agar tanaman tidak mati.
3. *Game* akan menyimpan nilai *progress* ketika pemain meninggalkan atau menutup *game*, lalu akan melanjutkan nilai *progress* tersebut dan dikurangi berdasarkan waktu yang telah dilewatkan ketika pemain membuka permainannya kembali.

5.2 Saran

Setelah mengembangkan *game* simulasi ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang sudah selayaknya menjadi bahan pertimbangan oleh pengembang berikutnya untuk membuat *game* ini menjadi lebih baik. Beberapa saran yang ingin disampaikan penulis antara lain:

1. Menambah variasi tanaman agar pemain dapat memilih tanaman yang akan dirawat.
2. Menambah API *realtime weather* agar permainan memiliki fitur dan animasi cuaca yang sesuai dengan lokasi pemain.
3. *Random event* seperti hama yang dapat merusak tanaman hingga bisa menambahkan "Shop Item" selain *Fertilizer*.

