

# GAME SIMULASI PEMELIHARAAN HEWAN DIGITAL

Ade Mandala Putra

## Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membuat *game* yang dapat membantu pemain merasakan pengalaman memelihara suatu hewan digital sebagai pengganti hewan peliharaan sesungguhnya. *Game* ini ditujukan untuk semua orang baik dewasa maupun anak-anak. Memelihara hewan dalam bentuk *game* memberikan pengalaman baru khususnya bagi anak. Dengan *game* ini anak-anak selain bermain dapat juga belajar. Metode penelitian menggunakan algoritma *Rule Base System* (RBS). Hasil yang dicapai dari pembuatan *game* ini adalah sebuah aplikasi *Game Simulasi Pemeliharaan Hewan Digital* yang dilengkapi dengan fitur *level meter*, *mini games*, kompetisi, dan revolusi. Simpulan penelitian ini adalah *Game Simulasi Pemeliharaan Hewan Digital* pada PC (*Personal Computer*) dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam merawat hewan peliharaan. Selain itu, *game* ini dapat memberikan manfaat bagi penggunanya khususnya bagi pengguna *game* pemeliharaan hewan digital (*game pet*).

**Kata Kunci** : *game, pet, PC, pemeliharaan*

# GAME SIMULASI PEMELIHARAAN HEWAN DIGITAL

**Ade Mandala Putra**

## **Abstract**

This study was carried out to create a game that can help players experience the animals maintain a digital pet in lieu of the real. This game is intended for everyone both adults and children. Keeping animals in the form of game provides a new experience, especially for children. With this game kids can also learn other than playing. Research method uses an algorithm Rule Base System (RBS). The results achieved from the making of this game is an application of Digital Simulation Game Animal Care is equipped with level meter features, mini games, competitions, and revolution. Conclusions This study is the Animal Care Digital Simulation Game on PC (Personal Computer) can add to their knowledge and experience in caring for a pet. In addition, this game can provide benefits to users, especially for users of digital game animal care (pet game).

**Keyword** : *game, pet, PC, nurture*