

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Game Simulasi Pemeliharaan Hewan Digital yang dirancang adalah *game* bertipe simulasi dimana pengguna akan memelihara hewan peliharaan digital (*Digipet*). Tujuan pembuatan *game* ini adalah untuk membantu seseorang yang ingin mencoba memelihara suatu hewan peliharaan digital melalui *game* ini. Metode penelitian menggunakan algoritma *Rule Base System* (RBS). *Game* ini merupakan bentuk usaha untuk menghindari dari virus *Taxoplasma* yang disebabkan oleh hewan peliharaan seperti kucing, sapi, kuda, tikus, domba, anjing, ayam, burung. Kesimpulan penelitian ini adalah *Game Simulasi Pemeliharaan Hewan Digital* pada PC (*Personal Computer*) dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam merawat hewan peliharaan dalam bentuk *game*.

V.2 Saran

Saran penulis kepada pembaca yang berkeinginan dan hendak mengembangkan permainan ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi *game* ini nantinya akan dikembangkan sehingga dapat memilih berbagai macam hewan peliharaan.
- b. Aplikasi *game* ini dapat dibangun pada *mobile game* (*game Handphone*).
- c. Aplikasi *game* ini diharapkan mempunyai *training mode* yang berguna untuk melatih digital pet agar dapat berkembang biak secara cepat dan mungkin dalam *game* ini dapat diciptakan *battle system* yang berguna untuk mengukur kemampuan digital pet tersebut.