BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang berisi hasil yang diperoleh setelah melakukan analisis, perancangan sistem dan implementasi dari perangkat lunak yang dibangun dan saran yang memberikan catatan penting untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan analisis dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diambil sebuah kesimpulan terhadap Pembangunan *Game* Edukasi Merawat Tanaman ini adalah

1. *Game* edukasi Merawat Tanaman merupakan salah satu solusi penyampaian informasi tentang kegiatan bercocok tanam, proses tumbuh kembang tanaman, tata cara merawat tanaman kepada anak – anak yang dikemas dalam sebuah game yang mudah untuk dimainkan.
2. Mendapatkan pengalaman bercocock tanaman sayuran.
3. Mengenalkan tanaman sayuran tomat,seledri dan bawang daun.

5.2 Saran

Berikut ini merupakan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi *game* edukasi Merawat Tanaman selanjutnya, dengan harapan akan membuat sistem bekerja semakin optimal.

1. Penambahan karakter-karakter dan item-item. Hal ini dilakukan agar *gameplay game* edukasi merawat tanaman interaktif.
2. *Dipublish* versi *online*. Hal ini dimaksudkan agar game edukasi merawat tanaman bisa semakin dikenal secara luas.
3. Pengembangan desain gambar, animasi dan materi agar *game* semakin menarik secara *user interface*.