BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil uji dan analisis data percobaan yang didapatkan dari sistem yang dibuat, dapat diambil beberapa kesimpulan yang bisa didapatkan, yaitu:

1. *Kinect* dapat mendeteksi semua tinggi pemain dengan baik di jarak 200 cm hingga 250, tetapi jarak idealnya berkisar 200 cm,
2. Tinggi badan pemain berpengaruh terhadap pendeteksian, dikarenakan di jarak minimum *kinect* yaitu 150 cm, masih terdapat pemain yang tidak terdeteksi. Pemain yang tidak terdeteksi ini mempunyai tinggi badan paling tinggi di antara lainnya, yaitu 176 cm.
3. Dari percobaan gerakan yang dilakukan terhadap empat pemain yang memiliki tinggi dan berat tubuh berbeda-beda. Ternyata mempengaruhi delaynya untuk mengontrol permainan.
4. Dalam percobaan gerakan melompat, berat badan berpengaruh terhadap delay dalam sistem permainan ini.
5. Saat dilakukan percobaan permainan menggunakan tiga orang pemain yang memiliki fisik berbeda, ternyata berpengaruh terhadap sistem permainan ini. Hal ini dibuktikan dengan pemain yang mempunyai berat badan ideal mempunyai skor tertinggi dibandingkan dengan pemain lainnya. Selain faktor fisik, faktor rintangan yang bermunculan secara acak ikut serta mempengaruhi hasil akhir permainan.
6. Permainan dapat berjalan dengan baik dengan menggunakan *kinect* walaupun terkadang ada beberapa *bug*/*error*.
7. Dari hasil kuisioner,dapat disimpulkan:
   a. 63,67% koresponden setuju bahwa tampilan permainan ini menarik.
   b. 67.63% koresponden setuju bahwa pengaplikasian *kinect* dalam permainan ini menarik, terlebih koresponden yang baru mengetahui *kinect*.

5.2 Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik yaitu :

1. Dapat membuat gerakan *cursor* secara langsung, untuk dapat mempermudah pergerakan *mouse.*
2. Menggunakan *kinect* terhadap *game* 3D.
3. Membuat beberapa variasi gerakan yang berbeda-beda dan sempurna.
4. Menggunakan fitur *voice recognition* yang terdapat dalam *kinect*.