BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, implementasi dan pengujian yang sudah dilakukan dan tujuan awal dari skripsi yang berjudul Pembangunan Aplikasi "*Magic Coloring Book*" dengan Teknologi *Augmented Reality* ini maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Memanfaatkan teknologi *augmented reality* yang diterapkan pada perangkat Mobile dengan platform android untuk mendukung kegiatan belajar mewarnai.
2. Menggabungkan hasil kegiatan mewarnai dengan visualisasi berupa objek 3D yang merepresentasikan objek yang diwarnai pada kertas.
3. Perangkat yang digunakan bersifat Mobile sehingga membuat aplikasi dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

5.2 Saran

Aplikasi "Magic Coloring Book" ini sudah tentu masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan dan masih dapat dikembangkan kembali seiring dengan majunya teknologi dan kebutuhan dari pengguna. Untuk memperoleh kinerja yang lebih baik dari aplikasi ini, tentu selain memiliki kelebihan masih ada kekurangan atau kelemahan, dimana kelemahan tersebut dapat dijadikan masukan sebagai saran untuk pengembangan dari aplikasi ini selanjutnya. Berikut beberapa saran untuk pengembangan aplikasi ini kedepannya:

1. Perlunya penambahan objek baik dari lembar mewarnai maupun objek 3D yang ditampilkan.
2. Interaksi terhadap objek 3D yang ditampilkan masih berupa tombol-tombol yang ada pada aplikasi. Pada penelitian selanjutnya diharapkan pengguna dapat berinteraksi langsung terhadap objek 3D yang ditampilkan.
3. Perlunya peningkatan akurasi pengambilan tekstur warna dari bidang marker yang diwarnai.