BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

1. Game rhythm pada platform android ini dapat dibangun menggunakan library dari android SDK, metaio mobile SDK untuk aktifitas *augmented reality*, dan format dari stepmania (.sm) sebagai file beat yang digunakan dalam game ini.
2. Dengan penerapan teknologi *augmented reality* (AR) ini dapat memberikan nilai tambah suatu produk sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat konsumen untuk membeli CD/DVD musik.
3. Dengan *augmented reality* dapat menampilkan 3D yang diberi nomor untuk memilih lagu sesuai daftar lagu yang terdapat pada cover CD/DVD album musik yang digunakan sebagai pengiring musik dalam bermain game rhythm. Hasil pengujian terhadap marker dan kamera dipengaruhi jarak , sudut kemiringan kamera, dan pantulan cahaya. Pantulan cahaya sangat berpengaruh terhadap rendering 2D untuk menampilkan augmented reality 3D. Sedangkan untuk jarak minimum 8 cm – 50 cm dan sudut kemiringan kamera minimum 0° - 70° agar tampilan *augmented reality* muncul.

4.2 Saran

1. Saat ini game rhythm android dengan augmented reality hanya dapat digunakan oleh satu pemain (single player) , oleh karena itu perlunya tambahan fitur seperti multiplayer yang dapat digunakan oleh lebih dari satu pemain.
2. Apk tambahan untuk library musik perlu digunakan, agar user dapat melakukan proses pembaharuan musik lebih mudah, dan aplikasi game pun tidak memiliki ukuran yang besar (saat ini game dan musik terdapat dalam satu apk).

Perlunya kerjasama dengan produsen musik atau label musik sebagai pihak yang mendesain cover CD/DVD, sehingga didapat tingkat keakurasian yang tinggi dari marker (*reference image* memiliki resolusi yang tinggi, cover CD/DVD dicetak pada bahan non-reflektif).