BAB V

KESIMPULAN

Pada bagian terakhir ini akan dikemukan kesimpulan dari skripsi yang berjudul "Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Pada Permainan *Rolling Ball* " dan saran yang bersifat membangun.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem dan pembuatan program sampai tahap penyelesaian program, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1 Implementasi teknologi *augmented reality* pada permainan telah berhasil dilakukan.

2 Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli terapi anak permainan ini dapat menjadi alternatif permainan untuk melatih otot motorik anak.

5.2.Saran

Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Pada Permainan *Rolling Ball* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan perkembangan penggunaan *matrix euler* sebagai kontrol gerak. Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1 Aplikasi yang dibuat lebih optimal jika kamera yang digunakan menggunakan resolusi 5 migapixel.

2 RAM komputer yang digunakan sebaiknya berkapasistas minimal 3 GB.

3 Aplikasi dijalankan ditempat dengan faktor pencahayaan normal.

4 Aplikasi minimal dijalankan dengan Flash Player 10.

5 Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Pada Permainan *Rolling Ball* dapat dikembangkan menjadi game berbasis android.

6 Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait permainan ini dapat menjadi permainan yang dapat melatih syaraf motorik halus anak dibidang ilmu psikologi anak apakah dengan permainan dapat meningkatkan tingkat kecerdasan anak.