BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem, implementasi dan pengujian dapat dijelaskan bahwa untuk membangun *game ball logic* dan menerapkan teknologi *augmented reality* yang menggunakan metode *markerless* didalamnya. Dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, penggunaan *marker* yang berbentuk silinder dengan menggunakan metode *markerless* sudah berjalan cukup baik walaupun dari pengujian kuesioner beberapa *user* mengatakan mengalami kesulitan dan belum terbiasanya bermain dengan permainan *augmented reality*. Sehingga permainan dalam *game ball logic* dengan diterapkannya teknologi *augmented reality* menggunakan *tracking cylindrical objet* dapat disimpulkan bahwa *game* ini dinyatakan cukup baik karena dari keseluruhan kuesioner yang diberikan memiliki nilai presentase keseluruhan dengan nilai 58,933% dan sudah mendekati nilai 60% maka dapat diambil kesimpulan game sudah dapat dinyatakan cukup baik. Dengan rata-rata *user* beranggapan bahwa *game* terlihat lebih menarik akan tetapi ada juga *user* yang mengatakan *game* terlalu sulit untuk dimainkan.

V.2 Saran

Teknologi *augmented reality* yang diterapkan pada *game ball logic* ini terdapat kekurangan. Maka dari itu perlu dilakukannya pengembangan yang lebih lanjut sehingga *game* terlihat lebih cukup baik ketika sudah diterapkan teknologi *augmented reality* ini, seperti :

1. Memperbaiki kekurangan yang terjadi pada teknologi *augmented reality* pada *game* dalam hal deteksi *marker*, seperti untuk mendeteksi *marker* yang menggunakan objek silinder hanya mampu mendeteksi silinder dibagian sisi-sisinya saja sehingga belum dapat mendeteksi silinder untuk bagian atas ataupun bagian bawah.

2. Menerapkan *metode lain pada tracking cylindrical object sehingga hasil deteksi menjadi lebih kuat dan metode tidak hanya dapat berfokus pada satu objek silinder sa*