

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab-bab sebelumnya, mulai dari bab I sampai dengan bab IV telah diuraikan beberapa hal yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi ini, mulai dari latar belakang, dasar teori, perancangan dan pembuatan aplikasi, sampai dengan implementasinya yang disertai uji coba dan analisa. Pada bab ini diuraikan beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil-hasil pengujian aplikasi dan beberapa saran dengan harapan untuk lebih menyempurnakan perancangan yang telah dibuat.

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian dan analisa yang telah di bahas pada bab sebelumnya maka dapat diberikan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Game sudah bisa ditampilkan secara virtual (Augmented Reality).
2. System marker dan gerak bola sudah berhasil dijalankan.
3. Semua level game sudah berhasil dijalankan.
4. Letak kamera dan marker berpengaruh dalam menjalankan aplikasi.
5. Spesifikasi computer mempengaruhi ke-optimalan berjalannya aplikasi.

### **5.2 Saran**

Dari beberapa kesimpulan yang telah diambil, maka dapat dikemukakan saran-saran yang akan sangat membantu untuk pengembangan perangkat lunak ini selanjutnya.

1. Aplikasi yang dibuat pada proyek akhir ini akan lebih optimal jika kamera yang digunakan resolusinya lebih bagus
2. RAM Komputer yang digunakan sebaiknya berkapasitas minimal 3 GB.
3. Aplikasi dijalankan pada tempat dengan factor pencahayaan normal (pencahayaan dengan lampu).
4. Lebih banyak lagi Tugas Akhir yang menggunakan system Augmented ini.
5. Aplikasi dijalankan minimal dengan Flash Player 10.