

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Dari hasil penulisan skripsi ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Augmented Reality* Pada Permainan Ular Tangga ini dapat di bangun dengan langkah-langkah sebagai berikut :
 - a. Membuat Objek 3D
 - b. Membuat marker
 - c. Mengidentifikasi marker
 - d. Membuat coding di simple vrmf
 - e. Menjalankan simpleVRML.
2. *Augmented Reality* pada permainan ular tangga ini telah di uji menggunakan tabel pengujian marker dan hasil yang di dapat berjalan cukup baik.
3. *Augmented Reality* pada permainan ular tangga ini dapat di buat dengan objek-objek yang di buat unik dan animasi yang menarik.
4. *Augmented Reality* pada permainan ular tangga ini cara memainkannya masih manual.

1.2 Saran

Augmented Reality pada permainan ular tangga ini masih jauh dari sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan, pengembangan serta penambahan pada objek 3D. *Augmented Reality* pada permainan ular tangga ini dapat berjalan dengan baik menggunakan software ARToolKit. Apabila pembaca ingin mencoba hasil yang berbeda, dapat mengeksplorasi ke library lain seperti FLARToolKit, NYARToolKit dan OpenSpace.

