BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan gim karambol berbasis augmented reality ini adalah sebagai berikut:

1. Gim ini dibangun dengan unity dan autodesk maya untuk asset dari gim seperti papan karambol, koin dan pemukulnya serta library vuforia lib yang merupakan library utama dalam pengimplementasian Augmented Reality.
2. Gim berbasis augmented reality ini memiliki kelebihan yaitu tampilan yang lebih menarik dan environment yang lebih nyata karena menyatukan dunia nyata dan dunia maya.

5.2 Saran

Karena keterbatasan yang dialami penulis terutama masalah pemikiran dan waktu, maka penulis menyarankan untuk pengembangan gim dimasa mendatang sebagai berikut

1. Sebaiknya bisa melawan player lain atau melawan computer.
2. Sebaiknya penyusunan koin bisa diubah – ubah.
3. Sebaiknya dalam bermain memakai sarung tangan yang sudah diberi marker supaya lebih memudahkan bermain.