



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Simpulan yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode *Planar Homography*, khususnya *Direct Linear Transformation* sudah teruji sebagai metode pemetaan untuk *Low-Cost Interactive Whiteboard* dan memiliki tingkat akurasi yang sama dengan metode yang digunakan oleh aplikasi lainnya.
2. Aplikasi piranti lunak utilisasi *Low-Cost Interactive Whiteboard* yang dibuat, lebih unggul dalam fitur klik kanan dibandingkan dengan aplikasi Pentabulous! di luar fitur-fitur standar lainnya.
3. Aplikasi piranti lunak utilisasi *Low-Cost Interactive Whiteboard* yang sudah dibuat lebih cepat dalam melakukan pencarian, *pairing*, dan *disconnecting* Wiimote bila dibandingkan dengan Pentabulous! dan Smoothboard.

#### 5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya adalah

1. Penambahan fitur-fitur pada aplikasi yang dapat memudahkan penggunaan piranti sebagai media interaksi, sebagai contoh melakukan klik di luar layar untuk melakukan *scrolling*.

2. Memanfaatkan kemampuan Wiimote yang dapat mendeteksi sampai 4 titik inframerah sebagai *multiple input device*.
3. Penambahan konten sendiri yang mendukung *multiple input device* pada poin ke-2 agar fitur dapat dimanfaatkan secara efektif.
4. Peralatan yang dipakai oleh penulis belum memiliki dudukan yang kokoh untuk Wiimote sebagai sensor. Disarankan tersedia tempat dudukan yang kokoh untuk Wiimote agar akurasi pemetaan lebih terjamin.
5. Diperlukan metode penerapan lain dari *Low-Cost Interactive Whiteboard* agar pengguna dapat menggunakannya tanpa terganggu resiko bagian tubuhnya menghalangi sensor Wiimote, misalnya Wiimote sebagai sensor diletakkan di balik layar yang cukup tembus pandang.
6. Dilakukan perbandingan terhadap metode pemetaan lain di luar *Direct Linear Transformation* untuk mengetahui metode yang paling optimal dalam melakukan pemetaan dalam *Low-Cost Interactive Whiteboard*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA