

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pengujian yang telah dilakukan, kesimpulan dari pembangunan sistem ini adalah:

1. Sistem Profil, *Live Score*, dan Statistik *Real-time* untuk Klub Basket telah berhasil dibangun dengan menggunakan integrasi dengan API Twitter agar dapat memberikan informasi *up-to-date*. Data skor dan statistik yang di *supply* oleh *Sporting Pulse* juga memberikan informasi yang *up-to-date* mengenai tim.
2. Data statistik pertandingan yang di *supply* oleh *Sporting Pulse* dapat diolah menjadi *Offensive rating* dan *Defensive rating*, dimana informasi ini dapat digunakan tim untuk mengevaluasi performa tim.
3. Informasi pertandingan berupa skor sementara pada pertandingan yang sedang berlangsung dapat ditampilkan secara *near real-time*.

6.2 Saran

Walaupun pembangunan sistem sudah berjalan dengan baik, namun masih terdapat kekurangan yang dilakukan penulis. Maka dari itu, penulis memberikan saran:

1. Pembenahan pada bagian chart sehingga lebih mudah dan nyaman untuk dibaca oleh user, dengan cara memperbaiki posisi keterangan angka dan kontras warna.
2. Dilakukan pengembangan agar aplikasi dapat memberikan informasi yang lebih kompleks mengenai tim. Seperti menampilkan detail statistik pemain secara personal dan menyeluruh, menampilkan *tweet* pertandingan berdasar hashtag, dan sebagainya.



DAFTAR PUSTAKA

- Anindito, S. D. (2012). Pembangunan Aplikasi Android untuk Layanan Pesan Antar Barang atau Jasa Berbasis Lokasi dan Teknologi Push Notification.
- Apache Friends. (2015). XAMPP. Retrieved 3 15, 2015, from <https://www.apachefriends.org/index.html>
- Arviaputra, I. T. (2014). PEMBANGUNAN APLIKASI PENYEDIA INFORMASI PERKULIAHAN MAHASISWA FTI UAJY.
- Büren, K. (2011). Mobile Media Services at Sub-Saharan African Newspapers: A Guide to Implementing Mobile News and Mobile Business. *The World Association of Newspapers papers (WAN-IFRA) and the African Media Initiative (AMI)*.
- Dimmick, J., Feaster, J. C., & Hoplamazian, G. J. (2011). News in the Interstices: The Niches of Mobile Media in Space and Time. *New Media and Society, 13(1)*, 23-29.
- Endrajaya, G. D. (2014). PENGEMBANGAN APLIKASI KUIS ONLINE BERBASIS WEB SERVICE PADA PLATFORM WINDOWS PHONE.
- Kim, H.-K., & Gelogo, Y. E. (2013). Convergence Mobile Application Architecture on Requirement View. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering, 8(3)*, 151-166.
- Murray, S. (2010). *Football for Dummies*. John Wiley & Sons.

- Oluwatosin, H. S. (2014). Client-Server Model. *IOSR Journal of Computer Engineering*, 16(1), 67-71.
- Oracle Corporation. (2015). *MySQL*. Retrieved 3 15, 2015, from <http://dev.mysql.com/doc/refman/4.1/en/what-is-mysql.html>
- PENG, D., CAO, L., & XU, W. (2011). Using JSON for Data Exchanging in Web Service Applications. *Journal of Computational Information Systems*, 7(16), 5883-5890.
- Purcell, K., Rainie, L., Rosenstiel, T., & Mitchell, A. (2011). How mobile devices are changing community information environments . *Project For Excellence In Journalism*, 2.
- The PHP Group. (2015). *PHP*. Retrieved 3 15, 2015, from <http://php.net/manual/en/intro-what-is.php>
- Wahyudi, M. Z. (2013). *olahraga.kompas.com*. Retrieved 2015, from Kompas: <http://olahraga.kompas.com/read/2013/03/11/0356027/Basket.dan.Statistik.Tak.Terpisahkan>
- Westlund, O. (2013). Mobile News: A Review and Model of Journalism in an Age of Mobile Media. *Digital Journalism*, 1(1), 6-26.