

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi Hapkido Scoring dan Taekwondo Scoring, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Hapkido Scoring dan Taekwondo Scoring sudah bisa dikembangkan dan diimplementasikan secara online menggunakan internet.
2. Untuk perangkat yang digunakan adalah *smartphone* Android versi 7 (Nougat) atau yang lebih tinggi sudah berhasil diinstall ke masing-masing *smartphone*.
3. Tentunya aplikasi Hapkido Scoring dan Taekwondo Scoring sudah dapat menerima hasil penilaian dari juri-juri melalui *smartphone* juri ke *smartphone* operator, dan kegiatan ini bisa dilakukan dalam lokasi dekat ataupun jauh.
4. Selanjutnya, operator dapat melakukan perhitungan nilai dengan sistem yang dapat memudahkan mendapatkan nilai akhir dari peserta yang dipertandingkan tersebut.

6.2. Saran

Dari proses analisis, perancangan, implementasi hingga pengujian sistem pada pembuatan tugas akhir, saran untuk pengembangan aplikasi Hapkido Scoring dan Taekwondo Scoring antara lain:

1. Aplikasi dikembangkan dengan menambahkan fitur menghapus arena sesuai waktu *deadline* yang ditentukan.
2. Aplikasi segera dikembangkan ke dalam model website agar tampilan data lebih jelas daripada tampilan di android.
3. Aplikasi dikembangkan lagi agar memiliki tampilan yang lebih *user friendly*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nursalam, "Olahraga Seni Bela Diri," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2016.
- [2] R Hidayat, "Perancangan Fasilitas Pelatihan Seni Bela Diri," vol. 53, no. 9, p. 287, 2018.
- [3] V. Suryadi, "Hapkido Indonesia." <https://www.hapkidoindonesiam.com/about> (accessed Dec. 02, 2020).
- [4] P. P. H. I. PPHI, "Proposal Kejuaraan." 2014.
- [5] H. HAM, "Kelebihan Menggunakan Laravel Web Development." <https://socs.binus.ac.id/2018/12/13/kelebihan-menggunakan-laravel-web-development/> (accessed Dec. 05, 2020).
- [6] "Apa sih Firebase itu? Apa saja fungsinya." <https://www.rumahkomunitas.com/article/apa-sih-firebase-itu-apa-saja-fungsinya> (accessed Dec. 05, 2020).
- [7] H. WINTOLO, H. AGUSTIAN, and R. ANDRIYANTO, "Penerapan Sistem Terdistribusi Berbasis Android Pada Aplikasi Penjurian Pertandingan Taekwondo," *J. Process.*, vol. 14, no. 1, p. 14, 2019, doi: 15.33998/processor.2019.14.1.575.
- [8] E. R. Eddy Julianto, "PEMBUATAN PROTOTIPE JOYSTICK BERTEKNOLOGI BLUETOOTH UNTUK SISTEM PENJURIAN KYORUKI TAEKWONDO.pdf."
- [9] D. U. Soraya, "Pengembangan Kyorugi Scoring Display System Dengan Arduino Uno Dan Borland Delphi 7," vol. VIII, no. 1, pp. 28–39, 2017.
- [10] I. A. M. AL-Hanaf, *PENGEMBANGAN APLIKASI TAEKWONDO POOMSAE TAEGEUK BERBASIS ANDROID*, vol. 53, no. 9. 2019.
- [11] Gayatri, "A. ANDROID a. Sejarah Android Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat," *Android adalah sebuah Sist. operasi untuk perangkat Mob. Berbas. linux yang mencakup Sist. operasi; Middlew. dan Apl. Andorid menyediakan Platf. terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan Apl. mereka. Awalnya; Google Inc. Membeli*, 2018.

- [12] G. R. Paraya and R. Tanone, “Penerapan Firebase Realtime Database Pada Prototype Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 3, pp. 397–406, 2018, doi: 15.28932/jutisi.v4i3.875.
- [13] Aminudin, “Cara Efektif Belajar Framework LARAVEL.”
- [14] “(No Title).” <http://e-journal.uajy.ac.id/11939/4/3MTF2431.pdf> (accessed Dec. 10, 2020).
- [15] M. Program, “MariaDB vs MySQL Similarities Between MariaDB and MySQL,” pp. 1–6, 2012.

