

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, pembangunan dan pengujian sistem ujian bela diri pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sistem ini berhasil dibangun untuk memenuhi kebutuhan pengujian bela diri. Sistem yang dikembangkan dapat membantu proses penilaian ujian dalam perlombaan bela diri khususnya untuk seni bela diri Hapkido secara otomatis. Dari hasil pengujian terhadap pengguna, didapatkan hasil dari responden sebesar 73% bahwa sistem sudah memberikan hasil yang akurat.

B. Saran

Dari hasil analisis, perancangan, pembangunan dan pengujian sistem ujian bela diri berbasis desktop, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut sistem ujian ini, yaitu :

1. Sistem dapat dikembangkan untuk seni bela diri yang lain seperti Aikido, Karate, dan lainnya yang disesuaikan dengan keperluan dalam perlombaan bela diri untuk tingkat nasional maupun internasional.
2. Sistem dapat dikembangkan lagi agar memiliki tampilan yang lebih mudah dalam pengelolaan data.
3. Untuk fungsi *restart* pada pengujian, nilai dapat dipilih untuk disimpan atau dihapus pada basis data.
4. Dalam penyimpanan nilai ujian yang berbentuk *file excel* dapat dipermudah, sehingga tidak perlu *folder excel* yang sesuai dengan aturan penyimpanan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Syahrial, *Buku Jago Beladiri*, vol. 1. Ilmu Cemerlang Group, 2020.
- [2] N. Cavus, "Distance Learning and Learning Management Systems," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 191, pp. 872–877, 2015, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.04.611.
- [3] H. Fatin Bachrum, S. Purwantoro Edy Suranta G.S, and I. Lestari, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran 3D Klasifikasi Makhluk Hidup Kingdom Monera dan Protista Berbasis Desktop untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)," *J. Komput. Terap.*, vol. 5, no. 1, pp. 36–44, 2019, doi: 10.35143/jkt.v5i1.2127.
- [4] R. Nasser and P. Saldriani, "Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Simulasi Toefl Berbasis Desktop," *Pros. Semant.*, vol. 2, no. 2011, pp. 184–191, 2019, [Online]. Available: <http://journal.uncp.ac.id/index.php/semantik/article/view/1514>.
- [5] A. Sucipto, Q. J. Adrian, and M. A. Kencono, "Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 10, no. 1, pp. 40–45, 2021, doi: 10.32736/sisfokom.v10i1.983.
- [6] "Kenali Perbedaan Platform dan Aplikasi Serta Fungsinya | TELKOMSIGMA." <https://www.telkomsigma.co.id/id/2021/12/28/perbedaan-platform-dan-aplikasi-serta-fungsinya/> (accessed Jan. 24, 2023).
- [7] B. Johnson, *Professional Visual Studio 2012*, 1st ed. Wrox, 2012.
- [8] "What is Arduino? | Arduino." <https://www.arduino.cc/en/Guide/Introduction> (accessed Jan. 24, 2023).
- [9] L. Hakim, *Bahasa Pemrograman (C# dan EmguCV)*. Deepublish, 2018.

- [10] “What Is a Framework?”
<https://www.codecademy.com/resources/blog/what-is-a-framework/>
(accessed Jan. 24, 2023).
- [11] “Apa Itu .NET, Fungsi, Dan Cara Kerjanya – Mahir Koding.”
<https://mahirkoding.id/apa-itu-dot-net-fungsi-dan-cara-kerjanya/> (accessed Jan. 24, 2023).
- [12] L. Php, R. Nixon, and L. Php, *Learning PHP, MySQL, & JavaScript* . .
- [13] “Pengertian ODBC Beserta Fungsi ODBC dan Komponen pada ODBC.”
<https://www.nesabamedia.com/pengertian-odbc/> (accessed Jan. 24, 2023).

