

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian perancangan *prototype* aplikasi manajemen karate menggunakan metode *Design Thinking*, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Merancang sebuah aplikasi manajemen pertandingan karate yang memiliki UI dan UX yang optimal menggunakan metodologi *Design Thinking* menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *desktop* yang dapat dijalankan di berbagai perangkat komputer (*crossplatform*) dan tidak membutuhkan koneksi internet. *Prototype* aplikasi memiliki fungsi utama yaitu untuk menyimpan data atlet, tim, dan pertandingan.
2. Evaluasi *Black Box Testing* menyatakan bahwa fungsi-fungsi pada *prototype* sudah berjalan sebagaimana mestinya. Hasil evaluasi *Usability Testing* melalui kuesioner *System Usability Scale* memiliki rata-rata skor sebesar 76. Dengan merujuk pada skala penilaian SUS, *prototype* aplikasi sudah dapat dikatakan layak, dengan *grade* B dan *rating* “*Good*.” Dengan ini, hipotesis penelitian H_0 diterima dan H_1 ditolak karena hasil rata-rata skor SUS bernilai lebih dari sama dengan 68.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian perancangan *prototype* aplikasi manajemen pertandingan karate ini, diperoleh beberapa saran bagi penelitian selanjutnya.

1. Mengimplementasikan *prototype* aplikasi ini menjadi sebuah aplikasi desktop *cross-platform*. Dengan demikian, aplikasi dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi, seperti Windows, macOS, dan Linux, untuk mencapai aksesibilitas yang lebih luas.

2. Pengembangan aplikasi ini sebaiknya mencakup fitur sinkronisasi data saat perangkat komputer terhubung ke internet. Dengan demikian, data pertandingan, peserta, dan informasi penting lainnya dapat disinkronkan secara otomatis dengan server saat tersedia koneksi internet. Keuntungannya adalah memastikan keberlangsungan dan konsistensi data di berbagai perangkat berbeda.
3. Pengembangan selanjutnya sebaiknya mencakup dukungan untuk berbagai cabang pertandingan olahraga lainnya. Dengan demikian, aplikasi ini akan menjadi lebih dapat digunakan secara lebih luas dalam berbagai jenis pertandingan olahraga.