BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan tentang Sistem Informasi Scoreing Pertandingan dan Pendaftaran Pertandingan Wushu Sanshou yang diusulkan, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Dengan adanya Sistem Informasi Scoreing Pertandingan dan Pendaftaran Pertandingan Wushu Sanshou, Maka saat ini pengolahan data pendaftaran dan scoreing sudah terkomputerisasi secara otomatis, sehingga dapat mempermudah pengelolaan data pendaftaran dan *scoreing* serta meningkatkan kinerja Panitia Pelaksana.
2. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Scoreing Pertandingan dan Pendaftaran Pertandingan Wushu Sanshou, maka kendala yang semula dihadapi oleh pihak Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung, yaitu keakuratan, ketepatan waktu dalam pencarian data peserta pertandingan maupun jumlah peserta pertandingan secara otomatis dapat ditanggulangi.
3. Dengan Sistem Informasi Scoreing Pertandingan dan Pendaftaran Pertandingan Wushu Sanshou yang sudah terkomputerisasi, Ketua pengurus cabang tidak lagi mengalami kesulitan dalam memperoleh laporan tentang pendaftaran peserta pertandingan dan nilai hasl pertandingan atau *scoreing* .

Jadi perancangan Sistem Informasi Scoreing Pertandingan dan Pendaftaran Pertandingan Wushu Sanshou ini telah memenuhi harapan dari perancang dan

pihak-pihak yang memerlukan sistem informasi ini, dalam hal ini adalah Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung.

4. Dengan dibangunnya system informasi scoreing dan pendaftaran peserta pertandingan wushu sanshou maka pengurus cabang kota bandung dapat mempermudah dan memaksimalkan laporan hasil pendaftaran peserta pertandingan maupun hasil pertandingan.

6.2. Saran

Adapun dari kesimpulan diatas, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Dalam segi penampilan software masih nampak sederhana masih harus mendapatkan desain yang lebih baik. Seperti penempatan menu-menu button, tampilan utama bagi user harus menarik dari segi warna, tulisan, desain, layout, dan lain-lain.

2. .Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung hendaknya terus mengembangkan software pendaftaran peserta pertandingan dan scoreing yang telah dibangun agar terus up to date sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan sehingga aplikasi tersebut menjadi lebih kompleks dan lebih sempurna..