BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan analisa yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan dalam segala aspek yang di antaranya adalah :

1. Perancangan pembuatan *scoring board* ini sudah dapat di aplikasikan/difungsikan.
2. Penggunaan tombol *push button* sudah dapat difungsikan untuk masing-masing bagian yang ditampilkan seperti pada pencatatan skor untuk *team* A dan *team* Byang di ujikan pada tabel 4.3, tabel 4.4, tabel 4.5, tabel 4.6., pada penekanan *push button* untuk perhitungan periode sesuai pada tabel pengujian tabel 4.7., pada penekanan pelanggaran untuk *fouls*, 3 *second* dan *travelling* pada pengujian tabel 4.8 dan tabel 4.9., serta penekanan fungsi *start* atau *pause* untuk *timer* dan penggunaan *reset* untuk mengembalikan semua tampilan *seven segment* pada keadaan semula.
3. Penggunaan LCD dan *keypad* dapat difungsikan sebagai alat untuk menginformasikan penulisan nama *team* untuk masing-masing *team* yang bertanding.
4. Pengiriman secara serial dari LCD *keypad* ke *dot matriks* dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan pengujian pada tabel 4.1.

5.2 Saran

Untuk pengembangan dari penggunaan *scoring board* ini dapat ditambahkan :

1. Penggunaan *scoring board* dapat diganti dengan kumpulan dari LED *display* sehingga informasi yang ditampilkan dari *scoring board* dapat terlihat dari jarak yang cukup jauh.

2. LCD dan *keypad* dapat menggunakan jangkauan secara *wireless* agar dapat meminimalis alat untuk tidak menggunakan pengkabelan.
3. Penambahan pada masing-masing nilai kesalahan pada pertandingan bola basket.