

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian dari pengembangan instrumen pemandu bakat sepak bola dari PSSI yang berisikan penilaian keterampilan pemain berhasil dikembangkan oleh peneliti menjadi instrumen pemandu bakat yang berbasis android yang diakses melalui *smart phone*. Pengembangan instrumen pemandu bakat berbasis android ini sangat membantu jalannya proses pemandu bakat dari segi mengarsipkan data pemain yang di ambil pemandu bakat lebih aman tersimpan dan yang pasti akan lebih mudah melihat kembali data yang sudah diambil. Penggunaan aplikasi berbasis android dalam proses pemandu bakat ini juga membantu dalam meminimalisir dalam penggunaan kertas sehingga dengan mengurangi penebangan pohon karena bahan baku kertas berasal dari serat pohon, dengan meminimalisir penggunaan kertas juga bisa mengurangi penebangan pohon sehingga bisa ikut serta dalam program *go green*, dimana program grogren menyelamatkan bumi dari ulah manusia dan menitik beratkan pada penghijauan. Penggunaan aplikasi yang berbasis android yang di beri nama *The Scout* ini juga akan lebih efektif, mudah dan tentunya lebih efisien dalam proses pemandu bakat dibidang sepak bola.

Pengembangan aplikasi ini dari tahap awal sampai sekarang masih banyak kekurangan yang ada dalam aplikasi *The scout* dan dengan dengan metode pengembang peneliti tidak berhenti di tahap ini, aplikasi akan terus dikembangkan sehingga aplikasi menjurus sempurna dan lebih membantu dalam proses pemandu bakat sepak bola

B. SARAN

Bagi siapapun nantinya yang meneliti dengan penelitian serupa baik itu metode maupun serupa instrumen pemandu bakat di bidang cabang olah raga lainnya yang berbasis android ,dan mungkin mengalami kendala di bidang pengetahuan dan wawasan di bidang IT, dan ada beberapa yang harus diperhatikan diantaranya:

1. Pembuatan konsep yang matang, rapi dan sistematis.
2. Mencari tahu dan memperdalam pengetahuan tentang cara kerja aplikasi.
3. *Sharing* tentang konsep dan isi yang ada dalam dalam aplikasi kepada dosen pembimbing dan ahli tentang olahraga tersebut untuk di diskusikan.
4. Mencari orang yang untuk eksekusi produk atau orang IT yang terjangkau untuk di temui dan transparan kerjanya.
5. Peneliti harus kritisi tentang pembuatan aplikasi kepada orang IT baik itu ketika produk sudah jadi sehingga ketika

produk ada kesalahan dan kekurangan cepat untuk di revisi.

6. Harus ada perjanjian tertulis tentang hak cipta produk antar IT dengan peneliti
7. Mempersiapkan dana yang cukup untuk proses pembuatan aplikasi