

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Aplikasi RSport dan implementasinya pada latihan bulu tangkis sudah diteliti. Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian ini.

1. Model komputasi untuk sistem rekomendasi penempatan kok berhasil dibuat dengan hasil rekomendasi 75% lebih baik dari video asli berdasarkan perhitungan energi.
2. Aplikasi RSport berhasil dibangun dengan menggunakan model yang telah dibuat dan package shiny. Aplikasi sudah berbentuk *grapical user interface* (GUI) sehingga lebih mudah diakses.
3. RSport sudah diimplementasikan dalam latihan bulu tangkis dengan metode drill. Program latihan yang dibagi menjadi dua jenis yakni latihan terencana dan latihan situasional.
4. Persepsi atlet dan pelatih terhadap aplikasi dapat dikatakan cukup positif. Aplikasi RSport dapat menjadi alternatif latihan yang bermanfaat bagi atlet dan pelatih olahraga bulu tangkis.

#### **5.2 Saran**

Penelitian ini masih mempunyai kekurangan. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari fakta bahwa penulis juga merupakan manusia yang tak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, berikut merupakan saran yang dapat disampaikan kepada peneliti selanjutnya.

1. Dataset penelitian dapat diperbanyak dengan cara menambah video yang ditranslasikan dalam bentuk kombinasi pola serangan beserta zona lapangan.
2. Representasi visual dari pola serangan sebaiknya dibuat. Dalam sesi latihan, atlet cenderung lebih mudah paham dengan visualisasi serangan dibanding penjelasan teks.
3. Teknologi sensor (*internet of things*) dapat ditambahkan agar analisis bisa dilakukan secara *real time*.

4. Aplikasi dapat ditambahkan dengan objektif lain untuk memperkuat rekomendasi.
5. Implementasi aplikasi sebaiknya dilakukan untuk latihan sebelum pertandingan.
6. Instrumen TAM (*technology acceptance model*) dapat diganti dengan UAT (*user acceptance test*).
7. Teori pembelajaran dapat ditambahkan untuk memperkuat nilai pendidikan beserta implementasinya untuk pengajaran di sekolah.