

# **BAB V**

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, untuk menjawab permasalahan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Software digital scoresheet pada cabang olahraga bola basket* ini efektif digunakan dalam event pertandingan bola basket. Lebih efektif dan lebih modern digunakan dibandingkan dengan scoresheet konvensional yang sering digunakan. *Software* digital scoresheet pada cabang olahraga bola basket ini juga dapat membantu petugas meja (table official) dalam pengisian scoresheet. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui sistem database yang ada dalam software ini. Pengguna software ini tidak perlu menulis ulang nama-nama dan komponen yang harus ada di dalam scoresheet. Sistem akan mengunggah data yang berasal dari database ke dalam software. *Softwar* digital scoresheet pada cabang olahraga bola basket ini juga lebih efektif dalam penggunaannya. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui pengoperasian software pengguna hanya cukup mengklik bagian yang dibutuhkan untuk mengisi scoresheet sesuai kebutuhan.

### **B. Saran**

Dalam proses kegiatan pertandingan bola basket, perkembangan teknologi sangat penting dalam menunjang dalam pengolahan data pencatatan skor pertandingan yang efektif, aman dan benar. Peneliti telah melalui beberapa tahapan dalam pembuatan *software*.

Berdasarkan proses yang telah dilalui oleh peneliti, peneliti memberikan saran kepada pengguna *software* ini khususnya dan orang-orang yang tertarik pada bidang olahraga ataupun pendidikan umumnya. Saran yang diberikan oleh peneliti semoga menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang disebutkan di bawah ini. Saran-saran tersebut diantaranya:

## **1. Bagi pembaca**

- a. Pengembangan media berbasis teknologi sebaiknya diterapkan juga pada cabang olahraga yang lainnya dan jauh lebih spesifik.
- b. *Software* ini diharapkan bisa dijadikan sebagai pelaksanaan teknis dalam pertandingan bola basket.

## **2. Bagi pengguna**

- a. Pengguna diharapkan mampu menggunakan *software* ini dengan bijak dan mengetahui peraturan pertandingan bola basket.
- b. Pengguna diharapkan tidak memperbanyak *software* ini untuk alasan apapun tanpa sepengetahuan dan izin dari pihak yang ikut serta dalam pembuatan *software* ini. Ketentuan mengenai hal ini diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

### **2. 1. Lingkup Hak Cipta**

Pasal 2:

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku.

## **2. 2. Ketentuan Pidana**

Pasal 72:

1. Barangsiapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

## **3. Bagi pengembang**

- a. Peneliti selanjutnya dapat menyajikan tampilan yang lebih mudah dimengerti dan lebih efektif dalam menciptakan hasil yang diinginkan dalam analisis pertandingan.
- b. Terlepas dari berbagai kekurangannya, media yang telah dikembangkan oleh peneliti ini, sekiranya dapat diujicobakan kedalam pertandingan cabang olahraga yang lebih spesifik.
- c. Pengembang diharapkan menciptakan produk yang lebih inovatif, lebih menarik, dan lebih mempunyai daya guna yang tinggi dibandingkan penelitian sebelumnya.

#### **4. Bagi Pelaksana Pertandingan**

Software digital scoresheet yang dikembangkan dalam penelitian disarankan untuk digunakan sebagai perangkat dalam pertandingan. *Software Digital Scoresheet Pada cabang Olahraga Bola Basket* dapat memberikan manfaat bagi penggunanya. Semoga ke depannya akan muncul kembali ide-ide yang lebih kreatif dan inovatif mengenai *software* dalam pertandingan olahraga. Sehingga para pelatih olahraga, atlet, wasit, mahasiswa, pendidik, ataupun orang-orang yang tertarik dengan bidang olahraga bola basket akan sangat terbantu dengan adanya media tersebut dan akhirnya kelak berimbas kepada peningkatan sumber daya manusia yang dapat berprestasi lebih baik.