

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah disampaikan pada rumusan masalah, dapat disimpulkan dari hasil penelitian perancangan sistem informasi akademik sekolah futsal perboti menggunakan metode *profile matching* untuk rekomendasi pemain memiliki hasil sebagai berikut:

1. Perancangan sistem informasi akademik sekolah futsal Perboti ini mempunyai modul pencatatan pembayarn SPP yang digambarkan melalui pemodelan UML yang terdiri dari *Use Case diagram* untuk menggambarkan interaksi antara *admin* dan sistem, dan menghasilkan aktor pada *Use Case* keseluruhannya itu ada 4 aktor yaitu pemain, pelatih, *admin*, dan kepala sekolah. Untuk keseluruhan *Use Case* yaitu 22, namun untuk modul pencatatan pembayaran SPP menghasilkan 2 aktor yang terlibat yaitu pemain dan *admin*. Lalu pada *Use Case scenario* menggambarkan interaksi *admin* pada saat melakukan proses pencatatan pembayaran SPP, menghasilkan 22 tabel *Use Case* skenario untuk keseluruhannya, dan untuk proses pencatatan pembayaran SPP menghasilkan 2 *Use Case* skenario. *Activity Diagram* menghasilkan total keseluruhan 22 *Activity Diagram*, dan menghasilkan 2 *Activity Diagram* yang digunakan untuk memvisualisasikan alur proses pencatatan pembayaran SPP oleh *admin* dari menginputkan pencatatan pembayaran SPP, sedangkan *Sequence Diagram* menggambarkan interaksi aktor, sistem dengan basis data dan *class diagram* digunakan untuk menggambarkan struktur entitas yang berhubungan dengan pencatatan pembayaran SPP, lalu pemodelan tersebut digambarkan dengan antarmuka pada aplikasi figma untuk tampilan pencatatan pembayaran SPP.
2. Perancangan sistem rekomendasi pemain menggunakan metode *profile matching* ini mempunyai modul rekomendasi pemain futsal dalam keikutsertaan sebuah *event tournament* futsal yang telah digambarkan dalam

bentuk diagram UML yang terdiri dari *Use Case* diagram menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem dan menghasilkan total 2 *Use Case* skenario, basis data, dan antarmuka. *Activity Diagram* memvisualisasikan alur proses penentuan aspek dan kriteria, pengelompokan *core factor* dan *secondary factor*, serta perhitungan nilai *gap* dan nilai total pemain dan menghasilkan 2 diagram. *Sequence Diagram* menggambarkan urutan interaksi aktor dengan sistem dalam proses rekomendasi pemain futsal yang akan diikutsertakan dalam sebuah *event tournament* futsal dan menghasilkan 2 diagram. *Class diagram* menggambarkan struktur entitas yang terkait dengan rekomendasi pemain futsal yang akan diikutsertakan dalam sebuah *event tournament* futsal. Lalu pemodelan tersebut digambarkan dengan antarmuka pada aplikasi figma untuk tampilan rekomendasi pemain. Dengan rancangan ini, Akademi Sekolah Futsal Perboti dapat memberikan rekomendasi pemain futsal untuk *event* turnamen berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan, mengurangi subjektivitas, dan meningkatkan keadilan dalam pemilihan pemain.

3. Berdasarkan pengujian *prototype* menggunakan maze yang diuji oleh 5 pengguna yaitu pemain, pelatih, *admin*, dan kepala sekolah. mendapatkan hasil yang sangat positif. Pengujian ini mempunyai 4 *block* dan setiap masing-masing *block* menghasilkan nilai 100% .

6.2. Saran

Dari kesimpulan yang telah disampaikan, sistem informasi akademik sekolah futsal Perboti menggunakan metode *profile matching* dalam merekomendasikan pemain ternyata masih memiliki beberapa kekurangan. Adapun saran dan masukan untuk pengembangan perancangan sistem selanjutnya yaitu:

1. Setelah dirancang disarankan untuk diimplementasikan menjadi *website* mengikuti pemodelan yang sudah dirancang. Setelah tahapan implementasi selanjutnya dilakukan tahapan pengujian.

2. Untuk mempermudah proses pembayaran SPP dan meningkatkan efisiensi, disarankan untuk mengintegrasikan sistem dengan *payment gateway* agar banyak pilihan metode pembayaran.
3. Dikembangkan untuk mendalami metode ini yang menentukan posisi pemain futsal menggunakan metode *profile matching* yang memfasilitasi pemilihan pemain berdasarkan kesesuaian kriteria spesifik dan kompetensi masing-masing pemain dengan kebutuhan posisi yang ada.

