

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa: aplikasi dibangun sebagai media edukasi teknik aturan dan sistem pertandingan bulu tangkis, memudahkan dalam memperoleh informasi tentang bulu tangkis, tampilan menarik dan mudah digunakan, dapat digunakan oleh pemula dan umum yang ingin belajar bulu tangkis kapan saja.

5.2 Saran

Saran yang diberikan sesuai dengan adanya penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian Selanjutnya Diharapkan Aplikasi Android Ini Dapat Diterapkan Di Sistem Operasi Lain Seperti IOS.
2. Penelitian Selanjutnya Dapat Menambahkan Lebih Banyak Lagi Informasi- Informasi Tentang Bulu Tangkis.
3. Penelitian Selanjutnya Diharapkan Memuat Strategi Dalam Bermain Bulu Tangkis.
4. Penelitian Selanjutnya Diharapkan Dapat Menambah 3d Lebih Banyak Lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko Nugroho, Basworo Ardi Pramono. 2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*. JURNAL TRANSFORMATIKA, Volume 14, Nomor 2.
- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2019. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi*. Bandung : Informatika Bandung.
- Dhedhy Yuliawan. 2017. *Bulu tangkis dasar Ed.1, Cet.1*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dony Ariyus, dan Abas Ali Pangeran. 2010. *sistem operasi*. yogyakarta: Andi Offset.
- Harison, Busran, Yogi Putra. 2016. *Aplikasi Education Bahasa Inggris yang Bisa Diatur Sebagai Alat Pengukur Kemampuan Penguasaan Kosakata Berbasis Android*. Jurnal Ipteks Terapan.
- Hetin Tandi Arru, Arif Harjanto. 2018. *Rancangan Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Simulasi Digital Pada Kelas X Smk Negeri 3 Samarinda Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA) Vol. 1 No. 2. Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Muhammad Fauzan Azima, Sri Karnila, Hendra Kurniawan. 2018. *Merancang Executive Information System untuk Memantau Pengeluaran Belanja Pemeliharaan Kendaraan Dinas pada Biro Umum Pemda Provinsi Lampung*. Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA) Vol. 1 No. 2. Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Nadia Firly. 2018. *Create Your Own Android*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Pressman, Roger S. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta : Andi Offset. 2012.
- Raka Tamagola, Puput Budi Wintoro. 2017. *Visualisasi 3d Aset Kendaraan Tempur Brigade Infanteri 3 Marinir Lampung Berbasis Android*. Semnas Iib Darmajaya.
- Septilia Arfida, Amnah, dan Hariyanto Wibowo. 2018. *Mobile Computing*. Bandar Lampung: Pustaka Media Design.
- Septilia Arfida, Rahman E. Harahap. 2015. *Implementasi Media Pembelajaran Teknik Pengkodean Barcode Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan*

Kualitas Kegiatan Belajar Mengajar. Proseding Seminar Bisnis & Teknologi.
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Bandar Lampung.