BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Dari implementasi dan pembahasan yang telah diuraikan dalam Membangun Aplikasi *Drawing Rival* untuk Kejuaraan Taekwondo, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi *Drawing Rival* ini dapat menjadi solusi terbaik untuk mengatasi kesulitan pengundian secara acak untuk Kejuaraan Taekwondo dengan jumlah atlet yang begitu banyak jika dilakukan dengan cara pengundian manual.
2. Dengan adanya Aplikasi *Drawing Rival* ini penyajian data dan pengundian atlet sesuai kelas yang diperlombakan dapat dilakukan dengan cepat, tepat, dan relevan.
3. Pembuatan Aplikasi *Drawing Rival* ini menggunakan sistem *Random* atau acak otomatis sehingga sangat mendukung nilai-nilai sportifitas dalam dunia olahraga.

5.2 SARAN

Diharapkan kedepan nanti, Aplikasi *Drawing Rival* ini dapat dikembangkan untuk digunakan dalam pengundian lawan tanding disemua cabang olahraga yang menggunakan pengundian sistem gugur.