

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM
PENJURIAN SHORINJI KEMPO**

Skripsi



oleh:

**JOSEPHUS PATRICK ADRIAN RUMTUTULY
71180265**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2024

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM
PENJURIAN SHORINJI KEMPO**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

JOSEPHUS PATRICK ADRIAN RUMTUTULY
71180265

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PENJURIAN SHORINJI KEMPO

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 15 Juni 2024



JOSEPHUS PATRICK ADRIAN RUMTUTULY
71180265

DUTA WACANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Josephus Patrick Adrian Rumtutuly
NIM : 71180265
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:


“PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PENJURIAN SHORINJI KEMPO”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 25 Juni 2024

Yang menyatakan


(Josephus Patrick Adrian Rumtutuly)
NIM.71180265

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PENJURIAN SHORINJI KEMPO

Oleh: JOSEPHUS PATRICK ADRIAN RUMTUTULY / 71180265

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 13 Mei 2024

Yogyakarta, 24 Juni 2024
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Matahari Bhakti Nendya, S.Kom., M.T
2. Restyandito, S.Kom.,MSIS.,Ph.D.
3. Dr. Ir. Sri Suwarno, M.Eng.
4. Ir. Gani Indriyanta, MT









Dekan

Ketua Program Studi



(Restyandito, S.Kom.,MSIS.,Ph.D.)


(Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom.)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PENJURIAN SHORINJI KEMPO ini telah selesai disusun.

Penulis memperoleh banyak bantuan dari kerja sama baik secara moral maupun spiritual dalam penulisan Skripsi ini, untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang maha kasih,
2. Orang tua yang selama ini telah sabar membimbing dan mendoakan penulis tanpa kenal untuk selama-lamanya,
3. Pak Restyandito, S.Kom.,MSIS.,Ph.D. selaku Dekan FTI sekaligus sebagai Dosen Pembimbing 2, yang selalu membimbing penulis dalam penulisan laporan skripsi,
4. Pak Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom, selaku Kaprodi Informatika, yang selalu memberikan motivasi selama penulis menyelesaikan penelitian ini,
5. Pak Matahari Bhakti Nendya, S.Kom., M.T selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis.
6. Keluarga tercinta: yang selalu memberikan support, dan doa kepada penulis, dan
7. Kak Abi yang sudah rela memberikan pinjaman laptop kepada penulis.

Laporan proposal/skripsi ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelemahan, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga proposal/skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 1 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE.....	vi
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Shorinji Kempo	8
2.2.2 User Interface	10
2.2.3 User Centered Design	10

2.2.4	Usability Testing.....	12
2.2.5	Sistem Penjurian	12
2.2.6	Aplikasi Penjurian.....	13
BAB III		14
METODOLOGI PENELITIAN.....		14
3.1	Alat & Bahan Penelitian.....	14
3.1.1	Kebutuhan <i>Hardware</i>	14
3.1.2	Kebutuhan <i>Software</i>	14
3.2	Diagram Alir	14
3.3	Tahapan Penelitian.....	15
3.4	Konteks Pengguna.....	18
3.4.1	Hasil Wawancara	19
3.5	Perancangan Antarmuka	24
3.5.1	Halaman Penilaian Wasit	25
3.5.2	Halaman Daftar Peserta Untuk Wasit	26
3.5.3	Halaman Hasil Penilaian.....	27
3.5.4	Halaman Daftar Peserta Untuk Panitera	27
3.5.5	Halaman Input Peserta Untuk Tim Official	28
3.5.6	Halaman Daftar Peserta Setelah Dilakukan Perubahan	34
3.5.7	Halaman Input Tim Official Setelah Dilakukan Perubahan	35
3.5.8	Halaman Penilaian Wasit Setelah Dilakukan Perubahan.....	36
BAB IV		37
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		37
4.1	Implementasi Sistem	37
4.1.1	Halaman Home (<i>public</i>).....	37
4.1.2	Halaman Daftar Peserta (<i>public</i>).....	38
4.1.3	Pop Up Login Wasit dan Panitera.....	38

4.1.4	Halaman Tim Official (<i>public</i>).....	39
4.1.5	Halaman Wasit Setelah Login (<i>private</i>).....	39
4.1.6	Halaman Panitera Setelah Login (<i>private</i>).....	40
4.1.7	Halaman Penilaian Wasit (<i>private</i>).....	41
4.1.8	Halaman Hasil Penilaian Panitera.....	42
4.2	Pengujian dan Analisis.....	43
4.2.1	Analisis <i>Usability Testing</i> – <i>Success Rate</i> (Wasit dan Panitera)...	44
4.2.2	Analisis <i>Usability Testing</i> – <i>Efficiency</i> (Wasit dan Panitera)	49
4.2.3	Analisis <i>Usability Testing</i> – <i>System Usability Scale</i> (SUS) (Wasit dan Panitera).....	51
BAB V.....		55
KESIMPULAN DAN SARAN.....		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....		57
LAMPIRAN A.....		60
KODE SUMBER PROGRAM.....		60
LAMPIRAN B.....		81
KARTU KONSULTASI DOSEN 1.....		81
LAMPIRAN C.....		82
KARTU KONSULTASI DOSEN 2.....		82
LAMPIRAN D.....		83
KARTU KONSULTASI DOSEN 2.....		83
LAMPIRAN E.....		84
WAWANCARA DENGAN RESPONDEN.....		84
LAMPIRAN F.....		85
DOKUMENTASI PENGUJIAN DENGAN RESPONDEN.....		85
LAMPIRAN G.....		86
SCRIPT PENGUJIAN.....		86

LAMPIRAN H.....	87
PENGUJIAN SUCCESS RATE DAN EFFICIENCY	87
LAMPIRAN I	89
FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI	89



DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Tahapan Penelitian	15
Table 4. 1 Karakteristik Responden Pada Pengujian	44
Table 4. 2 Daftar Skenario Tugas (Wasit)	44
Table 4. 3 Daftar Skenario Tugas (Panitera)	46
Table 4. 4 Success Rate (Wasit)	48
Table 4. 5 Success Rate (Panitera)	48
Table 4. 6 Standar Ukuran Efektivitas Sesuai Acuan Litbang Depdagri	49
Table 4. 7 Waktu Pengerjaan Tugas Responden (Wasit).....	50
Table 4. 8 waktu pengerjaan responden (Panitera).....	50
Table 4. 9 Pertanyaan SUS	52
Table 4. 10 Skor Dari Responden (Wasit)	52
Table 4. 11 Skor Dari Responden (Panitera).....	53
Table 4. 12 Hasil Hitung Sesuai Aturan Yang Berlaku (Wasit).....	54
Table 4. 13 Hasil Hitung Sesuai Aturan Yang Berlaku (Panitera).....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Diagram Alir Penelitian</i>	15
Gambar 3. 2 <i>mockup penilaian untuk Wasit</i>	26
Gambar 3. 3 <i>mockup daftar peserta untuk Wasit</i>	26
Gambar 3. 4 <i>mockup hasil penilaian</i>	27
Gambar 3. 5 <i>mockup view peserta untuk Panitera</i>	28
Gambar 3. 6 <i>mockup input peserta</i>	28
Gambar 3. 7 <i>mockup input peserta</i>	29
Gambar 3. 8 <i>mockup daftar peserta untuk Wasit</i>	30
Gambar 3. 9 <i>mockup penilaian Wasit</i>	31
Gambar 3. 10 <i>mockup daftar peserta</i>	32
Gambar 3. 11 <i>mockup detail daftar peserta</i>	33
Gambar 3. 12 <i>mockup halaman daftar peserta</i>	34
Gambar 3. 13 <i>mockup halaman tim official</i>	35
Gambar 3. 14 <i>mockup tampilan penilaian Wasit</i>	36
Gambar 4. 1 <i>Halaman Home (public)</i>	37
Gambar 4. 2 <i>Halaman Daftar Peserta (public)</i>	38
Gambar 4. 3 <i>Pop Up Login Wasit dan Panitera</i>	39
Gambar 4. 4 <i>Halaman tim official (public)</i>	39
Gambar 4. 5 <i>Halaman Wasit setelah login (private)</i>	40
Gambar 4. 6 <i>Halaman Panitera setelah login (private)</i>	41
Gambar 4. 7 <i>Halaman penilaian Wasit (private)</i>	42
Gambar 4. 8 <i>Halaman hasil penilaian Panitera</i>	43

INTISARI

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PENJURIAN SHORINJI KEMPO

Oleh

JOSEPHUS PATRICK ADRIAN RUMTUTULY

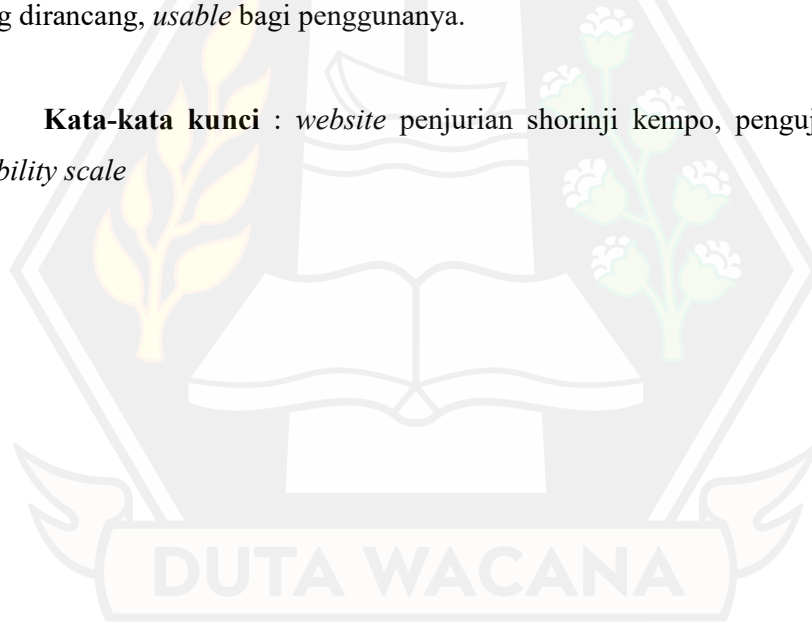
71180265

Mungkin terdengar asing ditelinga masyarakat tentang beladiri Shorinji Kempo. Beladiri Shorinji Kempo adalah beladiri yang berasal dari Jepang yang didirikan oleh Doshin So pada tahun 1947. Pada olahraga beladiri Kempo dipertandingkan dua jenis pertandingan, yaitu Embu (Kerapihan teknis) dengan durasi 2 menit untuk masing-masing peserta dan Randori (*fight*) dengan durasi 2 menit untuk *fight*. Dua jenis pertandingan ini mempunyai cara penilaian berbeda yaitu *scoring* juri pada Embu (kerapihan teknis) dan kalah menang pada Randori (*fight*). Namun, pada saat kejuaraan berlangsung, tidak jarang terjadi kesalahan perhitungan poin pada saat penjurian berlangsung terutama pada nomor kejuaraan Embu (kerapihan teknis). Dikarenakan sistem penilaian menggunakan papan *scoring* yang terdapat angka-angka yang digunakan sebagai penilaian pada kejuaraan daerah maupun nasional.

Untuk itulah dalam penelitian ini akan dilakukan perancangan dan implementasi sistem penjurian Shorinji Kempo yang dimana proses kerjanya yaitu pada saat salah satu peserta Embu telah selesai memainkan komposisi gerakan, para Wasit akan memberikan nilai sesuai dengan komposisi gerakan yang dimainkan yang sudah tertera di sistem penjurian tersebut, setelah itu para Wasit akan menginput poin menggunakan *Smartphone* yang dipegang oleh masing-masing Wasit ke dalam sistem penjurian secara *real-time*.

Dari hasil pengujian yang dilakukan, tingkat efektivitas *website* dengan menggunakan parameter *Success Rate* peneliti mendapatkan hasil rata-rata 88,87% (Sangat Efektif) dengan hasil yang didapat dari Wasit sebesar 91,66% dan Panitera sebesar 88,09%. Pengujian tingkat efisiensi *website* peneliti menggunakan parameter *Efficiency*, dan mendapatkan hasil dari Wasit sebesar 95,67% dan Panitera sebesar 71,15. Yang artinya pengujian tingkat efisiensi *website* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82,91%. Dari hasil pengujian SUS, responden Wasit mendapatkan skor rata-rata sebesar 77 dan responden Panitera mendapatkan skor rata-rata 87. Berdasarkan range skor yang sudah ditetapkan, hasil dari responden Wasit masuk dalam kategori ACCEPTABLE, *adjective* skor GOOD dan mendapatkan predikat C. Sedangkan hasil dari responden Panitera masuk dalam kategori ACCEPTABLE, *adjective* skor EXCELLENT, dan mendapat predikat B. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa *website* penjurian yang dirancang, *usable* bagi penggunanya.

Kata-kata kunci : *website* penjurian shorinji kempo, pengujian *system usability scale*



ABSTRACT

DESIGN AND IMPLEMENTATION OF THE SHORINJI KEMPO JUDGING SYSTEM

By

JOSEPHUS PATRICK ADRIAN RUMTUTULY

71180265

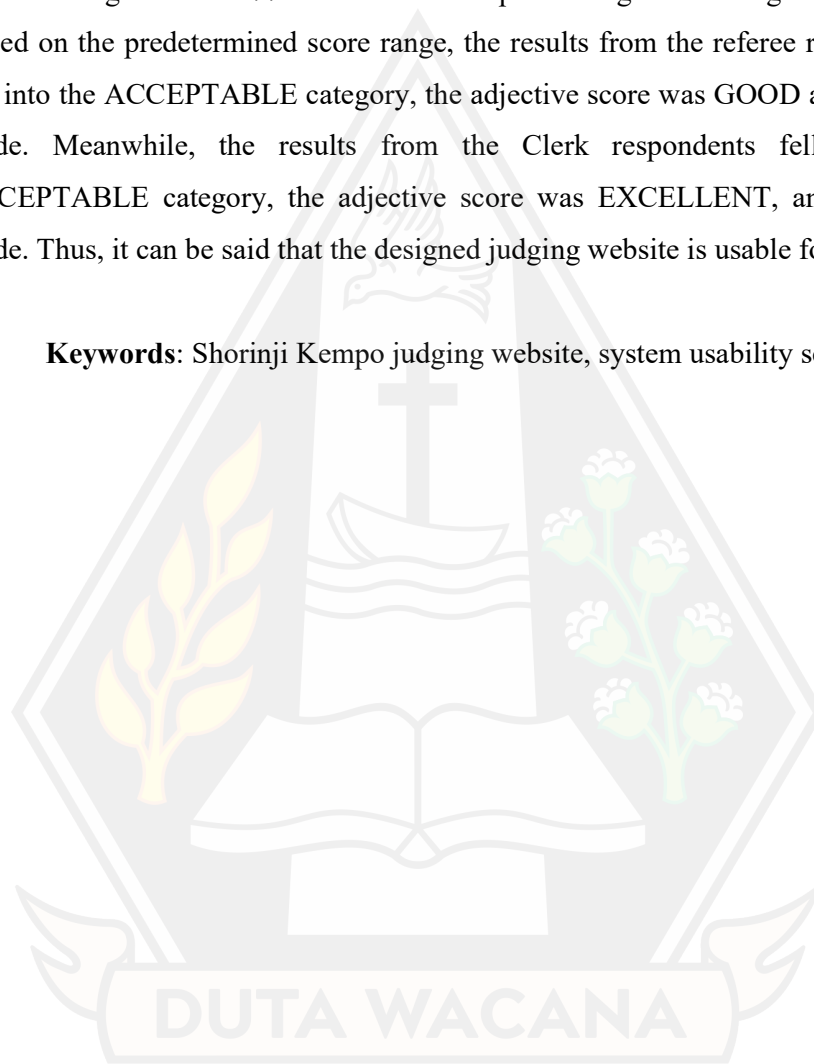
It may sound strange to the public about Shorinji Kempo martial arts. Shorinji Kempo martial arts is a martial art originating from Japan which was founded by Doshin So in 1947. In the Kempo martial art sport, two types of matches are competed, namely Embu (Technical neatness) with a duration of 2 minutes for each participant and Randori (fight) with a duration of 2 minutes for the fight. These two types of matches have different scoring methods, namely jury scoring on Embu (technical neatness) and winning or losing on Randori (fight). However, when the championship takes place, it is not uncommon for errors in calculating points during the judging, especially in the Embu championship number (technical neatness). Because the scoring system uses a scoring board that contains numbers that are used as assessments in regional and national championships.

For this reason, this study will design and implement a Shorinji Kempo judging system where the work process is when one of the Embu participants has finished playing the movement composition, the referees will give a score according to the composition of the movements played that have been listed in the judging system, after that the referees will input points using the Smartphone held by each referee into the judging system in real-time.

From the results of the tests carried out, the level of effectiveness of the website using the Success Rate parameter, the researcher got an average result of 88.87% (Very Effective) with the results obtained from the referee of 91,66% and

the Clerk of 88.09%. The researcher's website efficiency level test used the Time-Based Efficiency parameter, and got results from the referee of 94,67% and the Clerk of 71,15%. Which means that the website efficiency level test got an average score of 82.91%. From the results of the SUS test, the referee respondents got an average score of 77 and the Clerk respondents got an average score of 87. Based on the predetermined score range, the results from the referee respondents fell into the ACCEPTABLE category, the adjective score was GOOD and got a C grade. Meanwhile, the results from the Clerk respondents fell into the ACCEPTABLE category, the adjective score was EXCELLENT, and got a B grade. Thus, it can be said that the designed judging website is usable for its users.

Keywords: Shorinji Kempo judging website, system usability scale testing



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Mungkin terdengar asing ditelinga masyarakat tentang beladiri Shorinji Kempo. Beladiri Shorinji Kempo adalah beladiri yang berasal dari Jepang yang didirikan oleh Doshin So pada tahun 1947 (Kempo, Sejarah Shorinji Kempo, n.d.). Shorinji Kempo atau lebih dikenal dengan nama Kempo, mempunyai event kejuaraan mulai dari Kejurdo (Kejuaraan Antar Dojo), Kerjurda (Kejuaraan Antar Daerah), Kejurnas (Kejuaraan Nasional), hingga Kejuaraan Internasional seperti Sea Games, dan lain-lain.

Berdasarkan (Gunawan, 2018), pada olahraga beladiri Kempo dipertandingkan dua jenis pertandingan, yaitu Embu (Kerapihan teknis) dengan durasi 2 menit untuk masing-masing peserta dan Randori (*fight*) dengan durasi 2 menit untuk *fight*. Dua jenis pertandingan ini mempunyai cara penilaian berbeda yaitu *scoring* juri pada Embu (kerapihan teknis) dan kalah menang pada Randori (*fight*). Namun, pada saat kejuaraan berlangsung, tidak jarang terjadi kesalahan perhitungan poin pada saat penjurian berlangsung terutama pada nomor kejuaraan Embu (kerapihan teknis). Dikarenakan sistem penilaian menggunakan papan *scoring* yang terdapat angka-angka yang digunakan sebagai penilaian pada kejuaraan daerah maupun nasional. Kebanyakan dari masing-masing tim yang bertanding menyediakan kertas kosong sendiri untuk menghitung total poin yang diberikan oleh Wasit untuk mencegah ketidak-akurasian perhitungan total poin yang dilakukan oleh Panitera. Hal ini berpengaruh pada saat pengumuman pemenang. Salah satu contoh penilaian saat kejuaraan Shorinji Kempo sedang berlangsung yaitu pada nomor pertandingan Embu Beregu Putra pada kejuaraan Nasional yang dilaksanakan di Banda Aceh pada tahun 2017 lalu. Yang dimana terjadi ketidak-akurasian perhitungan poin antara Panitera dan official tim yang mengakibatkan terjadinya konflik kecil antara tim official dan Panitera. Sehingga

memunculkan prasangka bahwa tidak adanya *fairness* dan transparansi dalam pertandingan ini.

Untuk itulah dalam penelitian ini akan dilakukan perancangan dan implementasi sistem penjurian Shorinji Kempo yang dimana proses kerjanya yaitu pada saat salah satu peserta Embu telah selesai memainkan komposisi gerakan, para Wasit akan memberikan nilai/poin sesuai dengan komposisi gerakan yang dimainkan yang sudah tertera di sistem penjurian tersebut, setelah itu para Wasit akan menginput poin dengan menggunakan *Smartphone* yang dipegang oleh masing-masing Wasit ke dalam sistem penjurian secara *real-time*. Sistem ini juga menggunakan tampilan antarmuka yang sangat mudah untuk digunakan, sehingga para Wasit dapat menginput poin dengan mudah. Para tim official, dan juga para penonton dapat melihat hasil perhitungan poin secara *real-time* yang diinput oleh para Wasit. Melalui perancangan dan implementasi sistem penjurian Shorinji Kempo ini diharapkan dapat mencegah prasangka tidak adanya *fairness* dan transparansi pada pertandingan dan memiliki tampilan yang baik, sehingga dapat dengan mudah dipakai disetiap kejuaraan yang ada di seluruh Indonesia.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang terdapat beberapa uraian masalah, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu:

1. Merancang dan mengimplementasi sistem penjurian yang *usable* bagi para Wasit, dan juga Panitera pada kejuaraan Shorinji Kempo.
2. Seberapa efektif dan efisien sistem penjurian yang dirancang.

1.3. Batasan Masalah

Dalam Penelitian ini, terdapat beberapa Batasan masalah yang digunakan, yaitu:

1. Sistem penjurian ini hanya digunakan pada kejuaraan Shorinji

Kempo dan tidak berlaku untuk kejuaraan beladiri lain.

2. Target responden dari penelitian ini adalah Wasit dan Panitera.
3. Data yang ditampilkan berupa teks dan gambar

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah penerapan metode *User Centered Design* dalam perancangan dan pengimplementasian sistem penjurian yang dapat dengan mudah digunakan oleh para Wasit, Panitera mudah dipahami oleh penonton yang ingin mendapat informasi hasil pertandingan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah tercapainya transparansi dan *fairness* dalam pertandingan Shorinji Kempo dan juga netralitas penjurian/perWasitan. Juga meningkatkan kualitas pertandingan yang efisien dan efektif.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN berisikan tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI berisikan tentang teori-teori dasar pengembangan *website*, teori-teori pendukung bagi peneliti dan referensi dari para ahli dalam membantu pengembangan *website*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN berisikan Analisis Kebutuhan Sistem, Diagram Alir, Tahapan Penelitian yang akan dilakukan dalam merancang *website* sistem penjurian Shorinji Kempo, Hasil Wawancara dan Perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN berisikan hasil implementasi sistem penjurian, dan analisis pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN berisikan kesimpulan dari hasil pengujian terhadap *website* sistem penjurian Shorinji Kempo, dan juga saran yang diberikan oleh responden kepada peneliti agar *website* dapat dikembangkan lebih baik.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

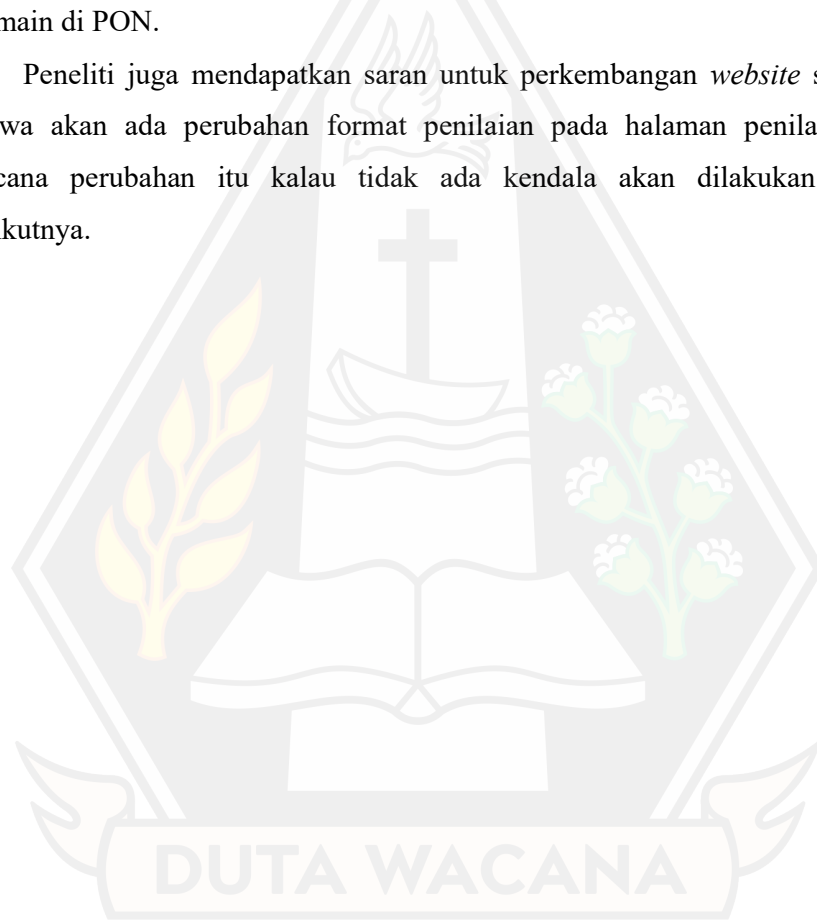
Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, bahwa:

1. Penelitian yang dilakukan terhadap responden yang berada dibawah naungan PERKEMI Pengprov Sumut berjalan dengan baik dan lancar. Peneliti juga mendapatkan respon yang sangat positif dan puas dari para responden atas terobosan yang dibuat untuk penjurian Kempo khususnya di Pertandingan Embu.
2. Peneliti juga menjawab atas perumusan masalah dijabarkan, bahwa *website* penjurian Shorinji Kempo ini *usable* bagi Wasit dan Panitera. Juga *website* ini sangat efektif dan efisien.
3. Dari hasil pengujian yang dilakukan, untuk tingkat efektivitas *website* dengan menggunakan parameter *Success Rate* peneliti mendapatkan hasil rata-rata 88,87% (Sangat Efektif) dengan hasil yang didapat dari Wasit sebesar 91,66% dan Panitera sebesar 88.09%.
4. Dari hasil pengujian yang dilakukan, untuk tingkat efisiensi *website* dengan menggunakan parameter *Efficiency*, peneliti mendapatkan hasil dari Wasit sebesar 94,67% dan Panitera sebesar 71,15%. Yang artinya pengujian tingkat efisiensi *website* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82,91%.
5. Dari hasil pengujian yang dilakukan dengan responden, peneliti menghitung kepuasan responden terhadap *website* dengan menggunakan *System Usability Scale* dan mendapatkan skor dari responden Wasit sebesar 77 dan skor dari responden Panitera sebesar 87. Yang artinya sistem ini diterima (*usable*) oleh pengguna.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan saran dari responden, yaitu peneliti mendapatkan saran pada perhitungan nilai, untuk ditambahkan pertimbangan jika terjadi nilai yang sama, maka ditentukan melalui nilai Teknik. Kemudian menambahkan perolehan ranking pada cetak rekap nilai peserta setelah pertandingan selesai. Dikarenakan perolehan ranking tersebut dapat berguna jika kejuaraan tersebut dijadikan sebagai ajang seleksi atlet untuk bermain di PON.

Peneliti juga mendapatkan saran untuk perkembangan *website* selanjutnya bahwa akan ada perubahan format penilaian pada halaman penilaian Wasit, rencana perubahan itu kalau tidak ada kendala akan dilakukan di tahun berikutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Saputra, E., N. E., & Ahsyar, T. K. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 126.
- Gunawan, R. (2018, Juni). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERTANDINGAN DAN PENILAIAN ELEKTRONIK KEMPO. *Jurnal Teknologi Informasi dan Elektronika*, 2.
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). PENGEMBANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SURVEI BERBASIS WEB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 108-110.
- Kempo, S. (n.d.). *Sejarah Shorinji Kempo*. Retrieved from SHORINJI KEMPO UNITY: <https://www.shorinjikempo.or.jp/id/history>
- Moran, K. (2019, December 1). *Usability Testing 101*. Retrieved from nngroup: <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Pelaksana, P. X. (2017). PERATURAN PERTANDINGAN CABOR KEMPO. *PERATURAN PERTANDINGAN CABOR KEMPO*, 2.
- Prawastiyo, C. A., & Hermawan, I. (2022). Pengembangan Front-End Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Information Science and Library*, 3-5.
- Robbani, H., Megayanti, W., & Prasmoro, A. V. (2020). Formative Assessment Strategies Using Elearning (Strategi Penilaian Formatif melalui Lingkungan Belajar Virtual (LBV)). *NUCLEUS*, 46.
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*, 52-53.
- Saptio, j. F., & Putri, D. D. (2017). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJURIAN DARING BERBASIS WEB APPLICATION DESIGN OF

- ONLINE JUDGING WEB BASE. *Jurnal Teknologi Informasi dan komunikasi*, 43.
- Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 30.
- Team, D. (2022, July 7). *Pengertian User Interface, Fungsi dan Karakteristiknya*. Retrieved from dewaweb: <https://www.dewaweb.com/blog/user-interface/>
- Wedayanti, N. L., Wirdiani, N. K., & Purnawan, I. K. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 117.
- Wijaya, A. S. (2019, May 31). *User Centered Design*. Retrieved from BINUS University Shool of Information System: <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>
- Yulyani Arifin, S. M. (2018, Agustus 09). *KENAL DEKAT Dengan USABILITY TESTING*. Retrieved from BINUS University School of Computer Science: <https://socs.binus.ac.id/2018/08/09/kenal-dekat-dengan-usability-testing/>
- Nugroho, J. H. (2013). Sistem Penjurian Olahraga Tinju Berbasis Desktop: studi kasus sasana tinju Schreuder Salatiga. 2-13.
- Hasibuan, A. R., Hasibuan, A. Z., & Asih, M. S. (2022). Rancang Bangun Sistem Penilaian Otomatis Olahraga Taekwondo Berbasis Arduino. *Journal Of Information System Research (JOSH)*, 150-151.
- Saptio, J. F., & Putri, D. D. (2017). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJURIAN DARING BERBASIS WEB. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 42.
- Sihombing, R. F., & Suarli, P. P. (2023). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Digiroomm by Auto 2000 Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6).
- Ekafitri, W., Hasyim, A. I., & Soelaiman, A. (2014). Analisis Efektivitas dan Efisiensi Distribusi Beras Miskin pada Sentra Penduduk Miskin di Provinsi Lampung. *Jurnal Ilmu-Ilmu Agribisnis*, 2(1), 16-23.

- Kurniawan, E., Nofriadi, N., & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 43-49.
- Mubarrak, M. A., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Penyewaan Alat Pendakian Gunung Menggunakan Pendekatan Human Centered Design (Studi Kasus : Jawa Timur Outdoor Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 810-818 .
- Hartati, E., & Mardiana. (2018). PENGUKURAN TINGKAT EFEKTIVITAS DAN EFISIENSI SISTEM UJIAN NASIONAL COMPUTER BASED TEST. *Seminar Nasional Telekomunikasi dan Informatika (SELISIK 2018)*, 211.
- H.N., I. A., Santoso, P. I., & Ferdiana, R. (2015). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *IPTEK-KOM*, 31-38.
- Actaviana, A. I., Demila, R., & Krisnawati, L. D. (2022). Pengembangan Website Joy Fellowship Indonesia dengan Metode Uji Usabilitas. *Techno.COM*, 935-947.

