

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan analisis untuk perancangan aplikasi promosi dan pendaftaran anggota basketball club pada Kota Jambi maka penulis mengambil beberapa kesimpulan, antara lain :

1. Promosi dan pendaftaran anggota basketball club pada Kota Jambi masih menggunakan selebaran ataupun buku sehingga ditemukan beberapa permasalahan, yaitu penyebaran informasi yang kurang cepat khususnya untuk jadwal latihan, acara atau event dan pengumuman terbaru, proses pendaftaran yang membutuhkan waktu cukup lama karena harus mengambil formulir pendaftaran kemudian mengisi dan mengembalikan kembali formulir tersebut , pengolahan data pendaftaran anggota basketball club pada Kota Jambi sering mengalami kesalahan dapat pencatatan anggota baru dan data pembayaran iuran anggota yang menyebabkan terjadi kesalahpahaman antara pihak anggota dan club
2. Aplikasi promosi dan pendaftaran anggota basketball club pada Kota Jambi menggunakan bahasa pemograman PHP dan *database* MySQL telah memiliki fitur untuk melihat informasi club, pengumuman, event atau acara yang terbaru, pendaftaran anggota secara *online*, dan admin dapat melakukan pengolahan data informasi, pelatih, jadwal latihan, anggota, iuran pembayaran dan forum

3. Aplikasi dibangun dapat membantu masyarakat untuk mengetahui informasi mengenai club-club basket di kota Jambi dan juga dapat melihat galeri, jadwal latihan, pelatih dan melakukan pendaftaran menjadi anggota club basket.

6.2 SARAN

Setelah melakukan penelitian terhadap perancangan aplikasi promosi dan pendaftaran anggota basketball club pada Kota Jambi, maka penulis mencoba memberikan saran-saran diantaranya sebagai berikut :

1. Dalam menjalankan aplikasi diharapkan diadakan pelatihan kepada sumber daya manusia (admin utama ataupun admin club) sehingga aplikasi dapat dijalankan secara maksimal
1. Dalam pengembangan lebih lanjut diharapkan aplikasi juga dapat fitur untuk mengatur pertandingan antar basketball club di Kota Jambi dan penanganan untuk *security control* jaringan.