

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Setelah dilakukan analisis, perancangan dan pembuatan aplikasi Penentuan Siswa Berprestasi dalam Mengikuti Lomba Kompetensi Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW), maka dapat disimpulkan:

1. Setelah melakukan pengujian dapat diketahui bahwa hasil yang didapat dari perhitungan manual SAW sama dengan perhitungan oleh program aplikasi. Sehingga secara umum sistem telah bekerja dengan baik karena proses perhitungan SAW telah sesuai dengan yang diharapkan.
2. Sistem pendukung keputusan penentuan siswa berprestasi dalam mengikuti lomba kompetensi siswa ini mampu memberikan pembobotan pada enam kriteria yaitu kriteria akademik, tes uji teori kompetensi, tes uji praktikum kompetensi, pengalaman lomba, sikap dan tes uji mental.
3. Sistem pendukung keputusan penentuan siswa berprestasi ini dapat memberikan perangkingan peserta dari nilai tertinggi hingga terendah sesuai dengan bidang kompetensi.
4. Sistem yang dibangun dapat membantu, mempermudah kerja tim panitia penyeleksi, mempercepat proses penyeleksian siswa berprestasi dan dapat mengurangi kesalahan dalam menentukan siswa berprestasi dalam mengikuti lomba kompetensi siswa.

5. Tingkat akurasi hasil pemilihan dan perangkingan dengan perhitungan metode SAW ini dapat dipertanggungjawabkan selama proses awal pengelolaan data sampai dengan proses akhir pemilihan telah mengikuti prosedur yang ada.

## 6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran guna pengembangan sistem ini menjadi lebih baik, diantaranya sebagai berikut:

1. Agar aplikasi ini dapat dikembangkan lebih jauh dengan pengolahan data yang benar sehingga aplikasi ini benar-benar dapat digunakan sebagai salah satu gambaran dalam pengambilan keputusan penentuan siswa berprestasi dalam mengikuti lomba LKS.
2. Model pengambilan keputusan menggunakan SAW ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk permasalahan yang lebih kompleks dengan jumlah kriteria dan alternatif yang jauh lebih banyak
3. Pengelolaan kriteria dan bilangan fuzzy dibuat jadi lebih dinamis.
4. Akses dan output dari aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan media internet
5. Jika hasil akhir dari perhitungan data sama, maka diperlukan kebijakan dari penyeleksi yang bersangkutan untuk menentukan siswa berprestasi yang akan mengikuti lomba kompetensi siswa.
6. Perlu diaplikasikan dengan menggunakan metode lain untuk membandingkan hasilnya.