

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **V.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan oleh penulis, Perancangan dan Implementasi Poin Nilai Otomatis berdasarkan Bendera Wasit Berbasis *Wireless* pada Pertandingan Robot dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dengan adanya Bendera Wasit Berbasis *Wireless* dapat mengetahui hasil pertandingan robot secara langsung (*realtime*).
2. Dengan adanya Bendera Wasit Berbasis *Wireless* membantu Juri dan Wasit dalam menghitung nilai dari masing – masing peserta Pertandingan Robot.
3. Poin nilai hasil pertandingan sangat bergantung pada nilai input yang dikirim bendera wasit.
4. Jarak maksimum koneksi antara bendera wasit dan server hanya sejauh  $\pm 10$  meter.

#### **V.2. Saran**

Dalam melakukan Perancangan dan Implementasi Poin Nilai Otomatis berdasarkan Bendera Wasit Berbasis *Wireless* pada Pertandingan Robot ini terdapat beberapa kendala yang dihadapi penulis. Maka penulis akan menyampaikan beberapa saran yang diharapkan pembaca dapat memahami prinsip perangkat yang dirancang sehingga dapat mengembangkan skripsi ini. Adapun saran – saran tersebut adalah :

1. Untuk mendapatkan koneksi maksimal yang lebih jauh sebaiknya menggunakan koneksi *wireless* yang dapat terhubung lebih jauh.
2. Alat ini dapat dikembangkan lagi agar dapat digunakan pada pertandingan pertandingan lainnya.
3. Perangkat ini masih menggunakan kabel *usb to serial* dalam media komunikasi antara mikrokontroler *server* dengan *Personal Computer (PC)*, akan lebih praktis jika komunikasi menggunakan *wireless*.