

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tahapan akhir pada penelitian ini yaitu membuat kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, Berdasarkan hasil dari perancangan, pembahasan, dan pengujian SIAP, maka dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

1. SIAP berhasil membantu SMA Santo Paulus Pontianak untuk mengelola data-data menjadi terpusat dan efisien.
2. Proses pencetakan laporan–laporan secara otomatis telah mempersingkat waktu penyediaan laporan.
3. SIAP berhasil membantu mengurangi *human error*, karena semua perhitungan yang rumit dilakukan secara langsung oleh SIAP.

B. Saran

Berikut adalah saran dari hasil pengembangan dan pengujian SIAP:

1. Sistem SIAP dapat dikembangkan lagi dalam pembuatan fitur untuk memberikan materi yang sudah dan akan dipelajari.
2. Sistem SIAP diharapkan dapat dikembangkan dengan membuat memberikan tes secara *online*.
3. Sistem SIAP ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan membuat aplikasinya di platform IOS dan Android untuk pengguna *customer*

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bimo, “Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia,” *13 November 2017*, 2017. <https://pakarkomunikasi.com/perkembangan-teknologi-informasi-di-indonesia>.
- [2] A. Saputra, “Rekayasa Perangkat Lunak dalam Dunia Pendidikan,” *Ittihad*, vol. 4, no. 1, pp. 122–127, 2020.
- [3] W. Kristian, “Peran Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0,” *Binus University*, 2019. <https://sis.binus.ac.id/2019/12/04/peran-teknologi-informasi-di-era-revolusi-industri-4-0/> (accessed Nov. 12, 2021).
- [4] M. P. Damanik and E. H. Purwaningsih, “E-Government Dan Aplikasinya Di Lingkungan Pemerintah Daerah (Studi Kasus Kualitas Informasi Website Kabupaten Bengkalis Propinsi Riau),” *J. Stud. Komun. dan Media*, vol. 21, no. 2, p. 151, 2017, doi: 10.31445/jskm.2017.210202.
- [5] J. T. Nugraha, “E-Government Dan Pelayanan Publik (Studi Tentang Elemen Sukses Pengembangan E-Government Di Pemerintah Kabupaten Sleman),” *J. Komun. Dan Kaji. Media*, vol. 2, no. 1, pp. 32–42, 2018.
- [6] E. A. Sosiawan, “Tantangan Dan Hambatan Dalam Implementasi E-Government Di Indonesia,” *Semin. Nas. Inform.*, vol. 2008, no. semnasIF, pp. 99–108, 2008.
- [7] Techfor.id, “6 Desain UI Patut Dihindari & Kesalahan yang Sering Dilakukan Desainer,” <https://www.techfor.id/>, 2019. <https://www.techfor.id/6-desain-ui-patut-dihindari-kesalahan-yang-sering-dilakukan-desainer/>.
- [8] Nadiyah Rahmalia, “User-centered Design: Definisi, Manfaat, Prinsip, dan Proses Perancangannya,” <https://glints.com/>, 2022. <https://glints.com/id/lowongan/user-centered-design-adalah/#.Y5Ik4XYzbiU>.
- [9] I. S. Yatana Saputri, M. Fadhli, and I. Surya, “Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web,” *J.*

- Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 269–278, 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278.
- [10] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer,” *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [11] Z. Munawar, M. Kom, M. I. Fudsyi, and D. Z. Musadad, “Perancangan Interface Aplikasi Pencatatan Persediaan Barang Di Kios Buku Palasari Bandung Dengan Metode User Centered Design Menggunakan Balsamiq Mockups,” *J. Inform. - Comput.*, vol. 06, pp. 12–13, 2019.
- [12] R. T. Maulana, “Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik,” *Informatics Eng.*, pp. 22–75, 2020, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/123456789/28891>.
- [13] W. A. Marchella, *Perancangan Desain UI/UX Pada Website Coding Bee Academy Menggunakan Metode Kansei Engineering*. 2021.
- [14] N. I. Khoirunisa and E. Ramadhani, “Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile,” *J. Sist. Komput. dan Inform. Hal 464–*, vol. 472, no. 4, pp. 464–472, 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4262.
- [15] Naning Nur Wijayanti, “Apa Itu Website? Pengertian, Jenis, dan Manfaatnya!” https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/#Apa_Itu_Website.
- [16] H. T. Husna, F. Susanti, and A. Pratondo, “Perancangan Dan Implementasi Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6-12 Tahun,” *eProceedings Appl. Sci.*, vol. 6, no. 2, pp. 2697–2706, 2020.
- [17] Alifia Seftin Oktriwina, “UI Designer, Ketahui Tanggung Jawab dan Skill yang Dibutuhkan,” <https://glints.com/>. <https://glints.com/id/lowongan/ui-designer/#.Y5ItDXYzbIU>.

- [18] Farrel Baihaqi, “Kupas Tuntas UX Design yang Harus Anda Tahu!” <https://kelas.work/blogs/kupas-tuntas-ux-design-yang-harus-anda-tahu!>
- [19] Alvia Shanardi Wijaya, “User Centered Design,” <https://sis.binus.ac.id/>.
<https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>.
- [20] I. K. Dewi, Y. T. Mursityo, R. Regasari, and M. Putri, “Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode Webuse dan Heuristic Evaluation,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 8, pp. 2909–2918, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [21] A. L. Silaen, B. Purwanggono, and W. Budiawan, “Perancangan Sistem Informasi Tracer Study Dengan Menggunakan Fast (Framework for Application System Technologies),” *Ind. Eng. Online J.*, vol. 4, no. 3, 2015.
- [22] J. Nielsen, “Why You Only Need to Test With 5 Users,” *Nielsen Norman Group*, 2000. .