

BAB VI PENUTUP

Pada Bab VI merupakan tahap penutup yang akan membahas kesimpulan dan saran. Dalam bab ini, penelitian akan diuraikan dengan singkat dan jelas, menggambarkan temuan utama yang telah diungkapkan sepanjang penelitian. Kesimpulan akan mencakup rangkuman hasil analisis dan interpretasi data, sementara saran akan ditujukan untuk membuka pintu bagi penelitian lebih lanjut atau memberikan rekomendasi praktis berdasarkan temuan penelitian. Dengan demikian, Bab VI memberikan gambaran komprehensif mengenai kontribusi penelitian ini dan memberikan arah untuk pengembangan selanjutnya.

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat hasil yang didapatkan berupa Sistem Informasi Komunitas HAF yang telah dibangun dengan basis *website*. Sistem memiliki fungsi yang dapat digunakan oleh seluruh anggota komunitas dalam mempublikasikan karya-karya yang dibuatnya, serta menangani proses transaksi layanan dan *merchandise*. Selain itu, sistem juga mampu mengimplementasikan ide iklan dalam sistem yang dibuat. Sistem informasi yang dibangun telah berfungsi dengan baik serta memiliki manfaat bagi komunitas HAF.

Selain itu, dari hasil uji pengguna yang diikuti oleh 33 responden dengan peran pengguna seperti *user*, *student*, *council*, dan juga admin didapati bahwa sistem yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil nilai perhitungan dengan metode Sistem Usability Scale (SUS) mendapatkan nilai 86 yang berarti sistem dapat berjalan dan digunakan sangat baik. Sehingga, sistem ini dinilai mampu dalam menangani kebutuhan komunitas HAF dan handal dalam membantu kepentingan komunitas HAF.

B. Saran

Adapun saran yang didapatkan dari pengguna mengenai pembangunan Sistem Informasi Komunitas HAF adalah diadakannya sebuah fitur baru untuk mengadakan *event roleplay*. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik komunitas HAF dengan menambahkan dimensi kreativitas dan menyediakan agenda khusus yang dapat menambah pengalaman anggota komunitas HAF.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Hantono and D. Pramitasari, "Aspek Perilaku Manusia Sebagai Makhluk Individu Dan Sosial Pada Ruang Terbuka Publik," *Nat. Natl. Acad. J. Archit.*, vol. 5, no. 2, p. 85, 2018, doi: 10.24252/nature.v5i2a1.
- [2] K. J. Brown and G. Yancey, "Social Work & Christianity," vol. 47, 2020.
- [3] E. Susanti and N. Kholisoh, "Konstruksi Makna Hidup Sehat (Studi Fenomenologi pada Anggota Komunitas Herbalife Klub Sehat Ersanddi Jakarta)," *LUGAS J. Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2018, doi: 10.31334/jl.v2i1.117.
- [4] K. Septyanto, M. A. Hamid, and D. Aribowo, "Pengembangan E-Learning Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall," *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 89–101, 2020, doi: 10.21831/elinvo.v5i1.31054.
- [5] A. Abdul Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020.
- [6] K. A. Sahertian, D. H. Setiabudi, and L. W. Santoso, "Pembuatan Website untuk Komunitas PPKM," *J. Infra*, vol. 5, no. 1, pp. 3–7, 2017.
- [7] L. F. Ramadhan Febryan, "Perancangan Komunitas Pencinta Kucing dengan Metode Waterfall Berbasis Web," *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res.*, vol. 2, no. 4, pp. 39–45, 2018.
- [8] I. F. Lawalata *et al.*, "Perancangan Dan Pembuatan Website Pada Komunitas Discerning," 2014.
- [9] F. Sukya, "Pembuatan Website Komunitas sebagai Media Informasi," *J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. II, no. 02, pp. 59–62, 2018.
- [10] A. Heryanto, "Budaya Pop dan Persaingan Identitas," *Budaya Pop. di Indones. Mencairnya Identitas Pasca-Orde Baru*, pp. 1–52, 2012.
- [11] V. Cobigo, L. Martin, and R. Mcheimech, "Understanding Community," *Can. J. Disabil. Stud.*, vol. 5, no. 4, p. 181, 2016, doi: 10.15353/cjds.v5i4.318.

- [12] E. Sutanta, "Sistem Informasi Manajemen," vol. 1, no. 1, p. xvi+320, 2018, [Online]. Available: <http://grahailmu.co.id/>
- [13] X. N. Astria Firman, Hans F. Wowor, "Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web," *J. Ilm. Syi'ar*, vol. 5, p. 8, 2016, doi: 10.29300/syr.v18i1.1568.
- [14] D. Ambriani and A. I. Nurhidayat, "Rancang Bangun Repository Publikasi Ilmiah Dosen Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel," *J. Manaj. Inform.*, vol. 10, no. 01, pp. 58–66, 2020.
- [15] D. Purnama Sari and R. Wijanarko, "Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus di Rumah Kamera Semarang)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, p. 32, 2020, doi: 10.36499/jinrpl.v2i1.3190.
- [16] F. Muhammad, R. Andreswari, S. Fajar, and S. Gumilang, "Perancangan Backend Website Dengan Kerangka Kerja Vue Js Dan Laravel Pada Startup Manawa Dengan Metode Waterfall Backend Website Design on Manawa Startup With Vue Js and Laravel Framework Using Waterfall Method," vol. 7, no. 2, pp. 7122–7130, 2022.
- [17] G. C. Pinaria, Y. D. Rindengan, X. B. N. Najoran, T. Elektro, U. Sam, and J. K. B. Manado, "Web Based E-Commerce Application Buying and Selling Food Ingredients for Manado City," *J. Tek. Inform.*, pp. 1–8, 2021.
- [18] Ismai, "Perancangan Basis Data Sistem Informasi Perwira Tugas Belajar (Sipatubel) Pada Kementerian Pertahanan," *Senamika*, vol. 1, no. 2, pp. 222–233, 2020.
- [19] S. Reno, "Algoritma Steganografi dengan Metode Spread Spectrum Berbasis PCMK," *Multinetics*, vol. 3, no. 2, p. 32, 2017, doi: 10.32722/multinetics.vol3.no.2.2017.pp.32-37.
- [20] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.