

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian yang telah dilakukan, langkah merancang Sistem Informasi Program Kreativitas Mahasiswa Berbasis Website Pada STMIK Amikom Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Membuat *Entity Relationship Diagram*.

Dimulai dengan menentukan entitas – entitas yang nantinya akan digunakan pada perancangan sistem, yaitu Mahasiswa, Dosen, Upload_pkm, Message, Pm_inbox, Pm_outbox, Postingan, File_dokumen, dan Admin.

2. Membuat struktur halaman web *user* mahasiswa.

Untuk *user* mahasiswa, halaman yang dibuat meliputi Halaman Daftar, Halaman Login, Halaman Profile, Halaman Upload dan Halaman Bimbingan.

3. Membuat struktur halaman web *user* dosen.

Untuk *user* dosen, halaman yang dibuat meliputi Halaman Login, Halaman Profile, Halaman Download, dan Halaman Bimbingan.

4. Membuat struktur halaman web *administrator*.

Untuk *user* admin, halaman yang dibuat meliputi Halaman Admin Login, Halaman Admin Dashboard, Halaman Admin Post, Halaman Admin Tambah Post, Halaman Admin PKM, Halaman Admin Bimbingan, Halaman Admin Tambah Bimbingan, Halaman Admin Dokumen, Halaman Admin User, Halaman Admin Tambah User, dan Halaman Admin Panduan.

5. Melakukan pengujian

Setelah semua tahap di atas selesai dan aplikasi juga selesai dibuat, langkah terakhir yang dilakukan adalah pengujian sistem. Dan dari hasil pengujian, semuanya berjalan sesuai fungsinya.

5.2 Saran

Adapun beberapa hal yang menjadi saran dari penelitian ini untuk pengembangan Sistem Informasi Program Kreativitas Mahasiswa Berbasis Web Pada STMIK Amikom Yogyakarta antara lain:

1. Dari segi tampilan *website* agar bisa lebih menarik karena *web* yang sekarang kami rancang ini tidak terlalu banyak menggunakan *Javascript* maupun *ajax* sehingga tampilan masih terlihat kaku.
2. Lebih informatif dan menarik dalam pengelolaan konten *website*, misal dengan berita atau pengumuman yang mahasiswa banyak mencarinya, misal semacam info beasiswa, ataupun berita – berita global terupdate. Dengan catatan tidak menutup informasi utama yaitu tentang info PKM.
3. Melakukan pengembangan dalam hal keamanan, misal dengan penggunaan *captcha* dan/atau *email activation* saat melakukan pendaftaran. Mengingat sekarang semakin marak oknum – oknum yang secara sengaja ataupun tidak sengaja melakukan pengaksesan *website* secara tidak normal.