

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pengembangan sistem informasi berbasis *web* merupakan sistem informasi yang digunakan untuk memperkenalkan informasi dalam suatu perusahaan menggunakan jaringan *global internet*.

Perangkat lunak ini dirancang untuk mengimplementasi sistem informasi Liquid yang mendukung informasi yang dapat diakses oleh publik. Jenis antarmuka *web* dipilih dengan pertimbangan fleksibilitas implementasi perangkat lunak ini yang dapat dilakukan di jaringan intranet maupun internet, kemudahan untuk *deployment*, serta kemampuan *cross platform*.

Pengembangan sistem ini masih jauh dari sempurna, namun setidaknya dapat membenkan dasar dan dapat memberikan sumbangan bagi pemikiran untuk pengembangan teknologi yang dapat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat di bidang wisata hiburan dan kuliner, khususnya untuk jalannya mempromosikan perusahaan secara *online*.

Disini kita mengimpletasikan system informasi dengan basis *web* pada Liquid Club yang telah dibangun dengan cara memasang iklan ataupun mempublikasikan pada publik bahwa Liquid Club telah mempunyai *website*, dengan cara seperti inilah pelanggan dunia hiburan akan lebih merasa kemudahan / praktis. Banyaknya fasilitas yang kami sediakan, juga menjadi bahan untuk kami

membangun Liquid Club menjadi salah satu tempat hiburan yang lebih berkualitas di Yogyakarta.

Banyak cara untuk menerapkan sistem informasi dengan basis *web* di Liquid Club, dengan banyak sekali cara. Banyaknya event dan fasilitas yang tersedia di Liquid Club dan Liquid Café Yogyakarta itu sudah menjadi bukti bahwa memang kami dalam membuat sistem informasi berbasis *web* dapat sedikit membantu. Dunia periklanan saat ini banyak sekali medianya, seperti melalui poster, spanduk, haliho, dan masih banyak sekali. Dalam dunia maya sekarang banyak sekali menyediakan media untuk mempromosikan ataupun mengiklankan suatu produk atau fasilitas, karena tidak dipungkiri bahwa pada zaman serba teknologi apalagi *internet* yang sedang marak – maraknya dikalangan masyarakat. Media yang ditawarkan dalam dunia maya seperti, Kaskus (forum jual beli), Okezone (entertainment dan iklan televisi), Youtube (penyaluran bakat & gambar bergerak dengan format video).

5.2 Hasil Pengamatan Program

Hasil yang saat ini dapat terlihat memang belum seberapa dikarenakan berbagai hal, tetapi kami sudah banyak member info kepada rekan – rekan kami bwasannya kami sedang membangun *website* Liquid, diharapkan nantinya teman – teman semua dapat menikmati kemudahan – kemudahan yang kami tawarkan di sana. *Website* yang ada saat ini memang belum sempurna, tapi disamping itu semua kami telah menyiapkan hal – hal untuk melengkapi ataupun memperbaiki yang ada saat ini demi kedepannya Liquid Club dan Liquid Café Yogyakarta

5.3 Saran

Perlu dilakukan penelitian dan pengembangan pada sistem informasi kuliner daerah sehingga dalam berpromosi dapat benar-benar teralisasi menggunakan layanan *online*.

Sistem informasi Liquid berbasis *website* sebatas mempromosikan perusahaan yang selama ini dianggap tidak bernilai. Untuk pengembangan ke depan sistem informasi perusahaan berbasis *website* khususnya hiburan ini dapat dikembangkan lebih baik dari yang ada sehingga bagi pengunjung yang akan mempromosikan apa yang ada diperusahaan tersebut dapat dengan mudah mengupload datanya ke *website*.

