

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dibuat di bab-bab sebelumnya serta pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan telah berhasil merancang dan mengimplementasikan sebuah sistem informasi Aplikasi Pembayaran Laundry berbasis website. Sistem informasi pembayaran laundry ini digunakan untuk pengelolaan data serta aktivitas yang terjadi pada laundry, seperti pengelolaan data admin, data pelanggan, data transaksi, data paketan laundry, data rak laundry dan pembuatan laporan bulanan laundry. Dengan penggunaan database dalam pengimplementasiannya untuk penyimpanan data serta memberikan keamanan data. Penggunaan database digunakan untuk mengurangi terjadinya redundansi data serta kehilangan data, karena data dapat disimpan dalam waktu yang lama serta mudah untuk dicari kembali dibandingkan menggunakan penyimpanan dalam bentuk fisik seperti buku.
2. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan melalui hasil pengumpulan data, didapatkan beberapa hal yang dibutuhkan oleh aplikasi, mulai dari perancangan kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional serta pembuatan perancangan interface yang akan digunakan. Pembangunan

aplikasi sendiri menggunakan Bahasa pemograman html, css, php, dan javascript serta aplikasi sublime text sebagai text editor untuk source code serta xampp sebagai server untuk penyimpanan database

3. Metode pengujian dilakukan dengan menggunakan black box testing dan white box testing dan dapat berjalan sesuai kebutuhan
4. Sistem informasi ini sendiri memiliki 2 aktor, yaitu pemilik laundry serta karyawan laundry dengan hak akses yang diberikan sesuai kebutuhannya

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, saran yang ingin penulis sampaikan antara lain :

Diharapkan pada penelitian selanjutnya sistem laundry ini menggunakan metode pengembangan yang lain seperti metode prototype, Model Rapid Application Development (RAD), Framework the Application of System Thinking (FAST), ataupun model perancangan yang lainnya