

## BAB III PENUTUP

### 3.1 Kesimpulan

Bedasarkan dari pengembangan *website* yang telah dilakukan oleh peneliti, dan skripsi yang telah disusun dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Kreativitas dan Inovasi Berbasis Website Menggunakan Metode SCRUM Pada Transformasi Digital di Pemerintah Kota Semarang” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Website* KRENOVA dikembangkan dengan metode pengembangan *agile* SCRUM dari proses awal pengumpulan data pengguna hingga *website* telah lulus oleh pengujian *Black Box Testing*.
2. BAPPEDA Kota Semarang telah memiliki media informasi berupa *website* dan dapat dipergunakan untuk mengelola database inovasi, menyampaikan informasi program KRENOVA dengan lebih luas dan efisien.
3. Penyebaran publikasi program KRENOVA yang sebelumnya dilakukan secara tradisional dengan menggunakan banner, poster, sosialisasi ke sekolah dan perguruan tinggi kini dengan adanya *website*, informasi mengenai program KRENOVA dapat dipublikasikan secara efektif menggunakan jaringan internet dimana saja.

### 3.2 Saran

Dalam pengembangan *website* KRENOVA Kota Semarang ini masih terdapat beberapa banyak hal yang perlu dikembangkan kembali seperti :

1. Aplikasi masih memerlukan pengembangan pada fitur pengelolaan layanan aspirasi dan pengaduan yang dipergunakan untuk menampung aspirasi dan permasalahan yang ditemui oleh pengguna ketika mengikuti program KRENOVA.

2. Fitur penilaian dari program KRENOVA ini dilakukan masih secara manual, sehingga diperlukan pengembangan agar dapat memudahkan para juri dalam proses penilaian.
3. Pengembangan aplikasi masih terbatas pada *website* versi dekstop, diperlukannya pengembangan kembali dengan basis *mobile* agar dapat lebih mempermudah dan memperluas lingkup pengguna aplikasi.

