

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ada pada bab-bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan pada penelitian sistem informasi manajemen posyandu Cempaka Dusun Plosokuning 4 sebagai berikut:

1. Sistem informasi manajemen posyandu berbasis web pada posyandu Cempaka Dusun Plosokuning 4 telah dibuat dengan rancangan sistem meliputi:
 - a. Analisis sistem yang berjalan dengan mengetahui alur sistem lama.
 - b. Perancangan sistem dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu meliputi *use case*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.
 - c. Perancangan *database* sistem menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*).
 - d. Implementasi dalam pembuatan sistem informasi manajemen posyandu Cempaka Dusun Plosokuning 4 berbasis web menggunakan *framework* Codeigniter versi 3.1.10, *database* menggunakan MySQL, dan pengujian sistem menggunakan *black box testing* dan *white box testing*.

2. Sistem informasi manajemen posyandu berbasis web pada posyandu Cempaka Dusun Plosokuning 4 mempunyai beberapa fitur meliputi:
 - a. Olah data master, yaitu mampu menambah, menghapus, mengedit data panitia, data vaksin, data warga, data anak, data KMS, data imunisasi, dan data jadwal kegiatan.
 - b. Adanya sistem antrian sehingga pencatatan data cek pertumbuhan dan imunisasi dapat berjalan dengan baik dan efisien.
 - c. Warga atau orang tua balita dapat melihat jadwal kegiatan dan mengambil antrian untuk anak balitanya. Serta dapat melihat detail data anak, data kunjungan dan rekam jejak medis.
 - d. Pembuatan laporan, sistem dapat membuat laporan data pertumbuhan dan data cek imunisasi berdasarkan tanggal.

5.2 Saran

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menutup atau menyelesaikan kekurangan yang ada. Berdasarkan kesimpulan diatas penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan sistem informasi, dapat dikembangkan menggunakan PHP *framework* lain seperti Laravel, Yii, atau yang lain agar lebih mudah dalam proses pengembangannya dan diharapkan tampilan *user interface* akan lebih mudah dikelola.
2. Metode pengembangan sistem ini menggunakan *Waterfall*. Untuk pengembangan selanjutnya dapat menggunakan metode pengembangan sistem seperti *Prototyping*, Scrum, atau Rad.