

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian yang telah saya lakukan, langkah merancang *website* Gama Centre Klaten sebagai sarana pemasaran adalah sebagai berikut:

1. Membuat *Flowchart* Program dan *Data Flow Diagram*
2. Membuat *Entity Relationship Diagram*
3. Membuat struktur halaman web *user/pengunjung*
4. Membuat struktur halaman web *administrator*.
5. Perancangan desain *interface* antara web *user* dan web *admin*.
6. Pembuatan *coding* program atau implementasi.

Setelah semua pembahasan dan penjelasan materi maupun implementasi program dikemukakan, maka penulis menarik kesimpulan mengenai pokok permasalahan bab-bab sebelumnya:

1. *Website* sebagai media penyampaian informasi Gama Centre dengan fitur *sms center*, merupakan solusi dari permasalahan yang ada pada Gama Centre, yaitu berguna untuk penginformasian Gama Centre yang belum merata terhadap siswa maupun masyarakat luas. Dan dengan adanya fitur *sms center*, diharapkan dapat lebih membantu efektivitas pihak Gama Centre dalam menyampaikan dan pemrosesan informasi secara *realtime*.

5.2 Saran

Sebagai penutup laporan Tugas Akhir tentang Gama Centre ini, penulis berharap semoga apa yang penulis sajikan dapat memberikan banyak manfaat sebagai media informasi *online* yang disampaikan oleh Gama Centre. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan yang dapat diperbaiki maupun dilengkapi oleh pengembangan atau peneliti selanjutnya, berikut beberapa saran yang penulis rasakan akan mampu mendatangkan *developer website* yang tidak hanya bagus, tapi lebih bermanfaat menyelesaikan masalah:

1. Melakukan pengembangan dalam hal keamanan, karena keamanan merupakan hal yang penting, mengingat sekarang semakin marak oknum – oknum yang secara sengaja ataupun tidak melakukan pengaksesan *website* secara tidak normal.
2. Lebih informatif dan menarik dalam pengelolaan konten *website* maupun dari segi isi dan cara menampilkannya, seperti : menambahkan *flash player* dalam penyampaiannya karena merupakan *website* bimbingan belajar yang seharusnya dapat membuat siswa tertarik untuk melakukan belajar.
3. Rutin melakukan perawatan atau perbaikan *website* secara berkala.

