

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan rumusan masalah yang ada yaitu bagaimana merancang website Diva Craft yang berorientasi objek dengan UML secara efektif dan efisien, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Website yang dibuat dapat mempermudah konsumen untuk melakukan pembelian secara online.
2. Sistem yang dibangun atau sistem dari aplikasi ini dibuat bertujuan untuk mempermudah bagian marketing dalam mempromosikan Diva Craft baik secara domestik atau mancanegara yang selama ini dilakukan secara manual.
3. Dengan sistem yang terintegrasi atau terkomputerisasi, maka dapat mempersingkat waktu pengerjaan dan pengolahan data-data pemasaran yang ada serta mempercepat dalam pencetakan laporan karena data yang ada sudah tersimpan dalam database dan bisa langsung di proses.

B. Saran

Website ini masih perlu banyak masukan baik dari pembaca maupun orang yang berkepentingan. Akan tetapi penulis juga berusaha untuk

mengajukan beberapa pemikiran berupa saran sebagai pertimbangan kepada pembaca, antara lain :

1. Website untuk promosi dan pemasaran Diva Craft yang berorientasi objek dengan UML ini sangat mungkin untuk dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan Website berorientasi objek dengan UML lain.
2. Pengadaan halaman bahasa inggris agar nantinya bias dimengerti secara global oleh dunia internasional.
3. Sistem yang penulis rancang hanya dapat digunakan untuk promosi dan pemasaran produk dari diva craft, sistem ini diharapkan nantinya dapat dikembangkan lagi sehingga menghasilkan informasi yang lengkap atau dapat dikembangkan menjadi sebuah website yang lebih menyeluruh.

