

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang dijelaskan pada Bab I, Serta pembahasan yang telah diuraikan pada Bab III dan IV, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut,

1. Dalam perancangan dan pembangunan Sistem Penyewaan Gedung Kesenian ini menggunakan *Framework* Laravel, prosesnya mengikuti metode *Waterfall* yang terdiri dari *Requirement analysis, Desain, Development, Testing, dan Maintenance*. Oleh Karena itu, perancangan dan pembangunan sistem penyewaan Gedung Kesenian dengan menggunakan *Framework* Laravel dikatakan sudah berhasil.
2. Selama tahap pembuatan kode sistem, perangkat lunak *Microsoft Visual Studio Code* dan *web server* lokal Chrome digunakan untuk membangun sistem. Bahasa pemrograman yang digunakan meliputi PHP dan Javascript, dengan basis data MySQL sebagai tempat penyimpanan data.
3. Hasil pengujian sistem dengan menggunakan black box dalam perhhitungan Skala likert dari 21 pertanyaan mendapatkan hasil 100% menunjukkan bahwa semua fitur sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, proses pengembangan sistem ini telah mengikuti metode *Waterfall* dengan langkahlangkah yang telah dijelaskan di atas.

#### **5.2 SARAN**

Berdasarkan implementasi sistem Penyewaan Gedung Kesenian Sleman, berikut adalah beberapa saran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas sistem:

1. Untuk terciptanya sistem yang lebih efisien diharapkan dari pihak Dinas Kebudayaan mempertimbangkan untuk menggunakan sistem ini secara umum jadi tidak hanya admin yang mengaksesnya, masyarakat bisa mengakses agar lebih mudah dalam proses penyewaan.

2. Guna mendapatkan hasil yang maksimal, Sistem Penyewaan Gedung Kesenian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan metode mobile.
3. Perlu adanya *check* berkala, database sewa mana yang masih *up to date* dan sewa yang sudah *discontinue*.

