

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya hingga akhir kesimpulan yang dapat diambil antara lain:

1. Pembuatan sistem pengelolaan *event* komunitas diawali dengan pengumpulan data masalah penggunaan mailing sebagai media publikasi *event* komunitas kampus melalui observasi, wawancara dan studi pustaka.
2. Sistem ini dibuat melalui tahapan analisis yaitu analisis PIECES, analisis kebutuhan dan kelayakan sistem. Setelah itu tahapan rancangan proses-proses yang terjadi dalam sistem menggunakan DFD, ERD, relasi antar tabel serta rancangan antarmuka. Selanjutnya tahapan implementasi dan pengujian sistem.
3. Sistem berbasis web dibuat dengan menggunakan *framework CodeIgniter* dan *database MySQL*.
4. Sistem berbasis web dapat digunakan oleh komunitas di perguruan tinggi yogyakarta untuk manajemen *event* dan menjadi media publikasi *event* agar mahasiswa atau masyarakat umum dapat melihat dan mendaftar *event* kapanpun dan dimanapun.
5. Sistem dapat memberikan informasi kepada mahasiswa atau masyarakat umum mengenai *event* yang telah dipublish berasal dari pihak komunitas resmi atau bukan.

5.2 Saran

Saran yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan maupun mengembangkan sistem ini antara lain:

1. Sistem dapat dikembangkan agar bisa digunakan oleh semua komunitas di perguruan tinggi di Indonesia, tidak hanya di Yogyakarta.
2. Sistem verifikasi komunitas kampus dibuatkan prosedur khusus dari sistem agar bisa memverifikasi secara otomatis dan dapat mencegah para *spammer*. Saat ini sistem masih melakukan konfirmasi verifikasi secara manual dengan mengecek dokumen yang telah dikirim oleh komunitas.
3. Sistem kompresi gambar terdapat dalam sistem untuk mengecilkan *size* poster *event*. Saat ini belum tersedia sistem kompres gambar, hanya pemberian batasan *size* poster maksimal 2MB.
4. Fitur analisis *event* lebih di perkaya informasinya seperti penambahan analisis dari kampus mana saja, jenis kelamin, daerah, dan menggunakan *device* apa saat membuka *event* dan juga hasil analisis diubah menjadi grafik agar lebih mudah dipahami.
5. 1 akun *user* dapat digunakan untuk mendaftarkan temannya. Saat ini 1 akun 1 tiket.
6. Terkoneksi dengan *google calender* saat *user* mendaftar *event* untuk digunakan sebagai *offline reminder*, Saat ini belum tersedia.
7. Pengembangan aplikasi *check in* peserta berbasis *mobile application* yang terhubung ke *database* sistem web.