

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari bab awal hingga akhir pada pengembangan penelitian ini, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan *Wireless Hotspot Management Sistem* dan *Captive Portal* pada Kafe KrinkJo 24 dapat memanajemen *user* dan pengelolaan *bandwidth* internet pada kafe tersebut.
2. Penggunaan sistem *voucher user manager* dapat mempermudah pendistribusian *username* dan *password*.
3. Pemisahan koneksi *game* dan *browsing* dapat memberikan kenyamanan yang merata bagi setiap *user* dengan kebutuhan yang berbeda.

#### 5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang kiranya dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan penelitian ini kedepanya, yaitu:

1. Desain halaman *login* yang sekaligus digunakan sebagai media promosi dirasa masih terlalu sederhana dan perlu perancangan kembali agar lebih menarik.

2. Diperlukan adanya penambahan aturan *bandwidth* untuk *game online* dengan menyesuaikan kebutuhan *user* dikarenakan setiap *game online* memiliki *protocol* dan *port* yang berbeda.

