

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi frontend telah berhasil diterapkan pada Sistem Informasi Pelaporan Panggilan Prank di Polda DIY. Proses perancangan antarmuka dilakukan secara iteratif dengan melibatkan tahapan pengumpulan kebutuhan, pembuatan rancangan, evaluasi, penyempurnaan berdasarkan umpan balik, dan implementasi serta pengujian sistem sehingga menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna internal.
2. Integrasi antara frontend dan backend berjalan dengan baik dan mendukung operator dalam pengelolaan data panggilan. Sistem mampu mengelola data panggilan yang dikategorikan sebagai prank, pengaduan, dan informasi secara terstruktur, serta menyajikan laporan yang mudah dipahami melalui fitur filter, ekspor data, dan olah data.
3. Penggunaan framework Laravel Blade sebagai engine templating frontend mendukung proses pengembangan yang efisien, responsif, dan terstruktur. Blade mendukung pemisahan logika dan tampilan secara jelas, sehingga memudahkan pemeliharaan dan pengembangan antarmuka sistem. Desain antarmuka yang sederhana dan konsisten juga meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengoperasikan sistem.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil implementasi desain frontend pada sistem informasi pelaporan panggilan prank di Polda DIY, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan dan penyempurnaan sistem di masa mendatang, khususnya pada aspek frontend dan pengalaman pengguna.

1. Diperlukan integrasi sistem ini dengan pusat panggilan (call center) untuk mempercepat input data dan menurunkan beban kerja manual.
2. Pengembangan fitur bantuan pada sisi frontend, seperti petunjuk penggunaan, tooltip, atau panduan singkat pada setiap halaman, disarankan untuk membantu pengguna baru dalam memahami alur penggunaan sistem tanpa memerlukan pelatihan khusus.
3. Perlu dilakukan pengujian/implementasi sistem lebih luas dengan pengguna internal untuk mendapatkan masukan usability yang lebih menyeluruh dan melakukan iterasi desain lebih lanjut.
4. Peningkatan performa tampilan antarmuka perlu diperhatikan, seperti pengoptimalan waktu muat halaman dan transisi antarhalaman, agar pengalaman pengguna menjadi lebih responsif dan tidak mengganggu aktivitas kerja.