

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Hasil penelitian perancangan sistem informasi ulinyuk.com modul mitra wisata pada wisata di subang CV. Kreasi Teknologi Nusantara dapat disimpulkan, yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti berhasil melakukan perancangan sistem kelola postingan wisata, kelola pengunjung, dan kelola iklan mitra wisata. Keberhasilan ini dapat digambarkan melalui *UI* dan *prototype* dengan panduan perancangan UML dan basis data dan dapat di validasikan dari metodologi penelitian karena menggunakan *Agile Software Development* agar terstruktur dalam perancangannya.
2. Peneliti berhasil membuat *user* mitra wisata paham mengenai kelola postingan wisata, kelola pengunjung, dan kelola iklan karena digambarkan melalui *user interface* dan *prototype* dapat divalidasi atau dibuktikan dari hasil uji coba *Usability Testing* dari *user* atau pengguna sebagai responden dengan menggunakan aplikasi *maze design* dan ada 4 responden yang melakukan uji coba dengan hasil total setiap *prototype* yaitu kelola postingan mitra wisata dengan *score* 93, kelola pengunjung dengan *score* 97, dan kelola iklan mitra wisata dengan *score* 69, dari kesimpulannya dapat disimpulkan dari setiap menu yang memiliki hasil *score* dan tidak memiliki *missclick* yang banyak dan *endtask* yaitu menu kelola pengunjung, lalu untuk *score* rata – rata dari semua aktor bisa dihitung menjadi 86 *score* dengan arti *prototype* ini dapat dipahami *user*.

6.2. Saran

Dari hasil perancangan dan dilihat dari kesimpulan maka peneliti memberikan saran, yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan agar perancangan ini dapat masuk kedalam tahap kode program atau implementasi agar dapat dilakukan pengujian sistem.
2. Apabila terdapat kekurangan dalam perancangan yang diusulkan, pengguna atau pihak terkait sebaiknya mencatatnya. Langkah ini bertujuan untuk memperbaiki perancangan agar lebih baik di masa mendatang.