

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan terhadap perancangan dan pembuatan sistem informasi reservasi tempat wisata berbasis website Pentago Garden Riverside, maka dapat di ambil Kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi asrama Rusunawa Universitas Bina Bangsa Getsempena dikembangkan menggunakan metode tahapan waterfall yang meliputi analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Dalam menentukan analisis kebutuhan pada sistem ini, digunakan model Unified Modeling Language (UML), seperti Activity Diagram dan Use Case Diagram. Sistem ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan beberapa bahasa lainnya, serta menggunakan database MySQL untuk menyimpan data.
2. Sistem informasi asrama Rusunawa Universitas Bina Bangsa Getsempena telah diuji menggunakan metode blackbox testing, yang berfokus pada pengujian fungsi-fungsi utama sistem. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar fitur, seperti proses pendaftaran penghuni, pemesanan kamar, dan pengelolaan data penghuni asrama, telah berjalan sesuai dengan spesifikasi yang dirancang. Namun, ditemukan beberapa area yang memerlukan perbaikan, terutama terkait optimalisasi proses tertentu untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

3. Sistem informasi asrama Rusunawa Universitas Bina Bangsa Getsempena memberikan kemudahan bagi mahasiswa dan pengelola asrama dalam mencari informasi tentang fasilitas, ketersediaan kamar, serta melakukan pemesanan secara online. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat menjadi solusi modern dalam pengelolaan asrama, meningkatkan efisiensi pelayanan, dan memberikan kemudahan akses informasi bagi mahasiswa, serta membantu mempromosikan fasilitas asrama kepada calon mahasiswa baru.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang dijabarkan pada kesimpulan di atas, sistem informasi ini masih jauh dari kesempurnaan. Apabila ada yang berniat untuk mengembangkan sistem ini, maka disarankan hal-hal berikut

1. Dalam membangun website untuk media promosi agar desain lebih diperhatikan untuk bisa menarik pengunjung lebih banyak lagi.
2. Sistem informasi ini memberikan informasi kepada mahasiswa Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG) tentang asrama yang tersedia serta membantu dalam pengelolaan manajemen asrama. Namun, dari sisi pembayaran, sistem saat ini masih dilakukan melalui transfer menggunakan nomor rekening kampus. Oleh karena itu, disarankan untuk menambahkan fitur pembayaran online yang terintegrasi dengan salah satu bank guna mempermudah proses pembayaran dan meningkatkan efisiensi layanan.

3. Pengembangan sistem informasi asrama dapat dilengkapi dengan integrasi langsung ke sistem akademik Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG). Langkah ini bertujuan untuk mempermudah proses verifikasi data mahasiswa yang akan menghuni asrama. Dengan integrasi ini, data mahasiswa, seperti status keaktifan, program studi, dan nomor induk mahasiswa (NIM), dapat diakses secara otomatis dari sistem akademik. Hal ini tidak hanya akan mempercepat proses pendaftaran dan verifikasi penghuni asrama, tetapi juga mengurangi risiko kesalahan data akibat penginputan manual. Selain itu, integrasi ini memungkinkan pengelola asrama untuk memantau keberlanjutan masa tinggal mahasiswa sesuai dengan status akademik mereka, misalnya jika mahasiswa telah lulus atau nonaktif. Dengan demikian, pengelolaan data penghuni asrama menjadi lebih terorganisir, akurat, dan efisien, sekaligus meningkatkan konektivitas antara sistem akademik dan sistem asrama untuk mendukung layanan kampus secara menyeluruh.