

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dengan selesainya perancangan dan pembangunan aplikasi *Course notification* ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Perancangan dan pembangunan aplikasi *Course notifications* ini dibuat berdasarkan permasalahan yang sering ditemui yaitu sering kesulitannya mahasiswa dalam memonitoring absensi perkuliahan serta jadwal perkuliahan. Sistem ini dibuat dengan mengambil studi kasus pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo. Sistem ini dibuat dengan memanfaatkan teknologi *web service* yang akan mendukung proses pertukaran data dengan Sistem Informasi Akademik Terpadu Universitas Negeri Gorontalo.
- b. Dalam pembuatan sistem ini, metodologi yang digunakan yaitu Waterfall, yang tahapan-tahapannya terdiri dari *requirements definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing*, dan *operation and maintenance*. Waterfall dipilih karena memiliki banyak kelebihan antara lain prosesnya mudah dipahami dan jelas, sebuah fase dijalankan setelah fase sebelumnya selesai, struktur sistem jelas, kebutuhan user sudah sangat dipahami, dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan user kecil.

- c. *Course notifications* memiliki dua status login yaitu sebagai mahasiswa dan dosen, dengan masing - masing manfaat dan kegunaan yang berbeda. Untuk Mahasiswa, aplikasi ini bisa menjadi alarm atau pengingat untuk jadwal dalam perkuliahan, serta membantu mahasiswa dalam memonitoring absensi perkuliahan seperti tertera pada gambar 4.27 yang menjelaskan tentang informasi mengenai absensi secara detail. Sedangkan untuk dosen, sistem ini juga memberikan informasi mengenai jadwal mengajar serta menginput absen secara offline apabila sistem SIAT UNG sedang mengalami masalah seperti yang dijelaskan pada gambar 4.36 sampai gambar 4.39. Selain itu, dosen juga akan memperoleh pengingat berupa *notifikasi* dari aplikasi apabila ada pertemuan perkuliahan yang belum diinput kedalam sistem SIAT UNG.

5.2 Saran

Diharapkan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya dapat membuat notifikasi secara real time dan terus menerus, serta dapat diperluas ketinggian yang lebih besar yaitu ketinggian universitas. Dan untuk dosen-dosen yang terdaftar pada Sistem Informasi Akademik Terpadu UNG agar selalu mengisi absensi perkuliahan secara langsung saat mengajar agar dapat mendukung kinerja dan manfaat dari aplikasi *Course notification* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Brata, D.W. 2015. *Perancangan Sistem KHS Mobile di STMIK ASIA Malang Menggunakan Android Programming dan JSON*. Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia ASIA (JITIKA),(Online), Volume 9, No. 2, (<http://lp3m.asia.ac.id>, diakses tanggal 27 Februari 2016).
- Budiawan. 2013. *Rancang Bangun Game Sederhana Dengan Rest Web Service Yang Diterapkan Pada Sistem Operasi Android*. Semarang. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro, (Online), (http://eprints.dinus.ac.id/12633/1/jurnal_12781.pdf, diakses tanggal 27 Februari 2016).
- Dima, dkk 2016. *Pengembangan Lahan Kering, Kepulauan, dan Pariwisata Berbasis Sains dan Teknologi* (Online) diterbitkan oleh : Undana Press
- Harun. 2016. *Sinkronisasi Jadwal Perkuliahan Menggunakan Teknologi Web Services Berbasis Android (studi kasus: Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo)*. Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo.
- Kenali. 2013. *Desain Dan Implementasi Layanan Penyedia Data Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Web Services Untuk Menunjang Executive Support System*. Bandar Lampung. Politeknik Negeri Lampung, (Online), (<http://download.portalgaruda.org/article.php>, diakses tanggal 26 Februari 2016).
- Nugraha. 2016. *Perancangan Aplikasi Pemutar Musik Beserta Penampil Lirik Musik Berbasis Android*, Fakultas Teknologi Informasi Universitas STIKUBANK, (Online), (eprints.unisbank.ac.id/3356/1/full.pdf, diakses tanggal 15 Maret 2017).
- Pascapraharastyan. 2014. *Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Arsip Rumah Sakit Bedah Surabaya Berbasis Web, Jurusan Sistem Informasi STIMIK Surabaya*, (Online), (jurnal.stikom.edu/index.php, diakses tanggal 17 Februari).
- Rahman, dkk. 2013. *Perancangan dan Implementasi RESTful Web Service untuk Game Sosial Food Merchant Saga pada Perangkat Android*, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), (Online), (diakses tanggal 10 November 2016).

Utomo. 2012. *Pemrograman Client Server Pertemuan IV Pengantar ASP.NET Web Service*. (Online) (<http://elearning.amikomputerwokerto.ac.id>_Diakses tanggal 27 Februari 2016).