BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis, perancangan dan pembuatan rancang bangun Sistem Informasi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses Kegiatan Belajar Mengajar saat ini belum optimal karena beberapa proses belum efektif dan efisien, lamanya proses evaluasi karena data-data KBM tidak terdokumentasi dengan baik, serta sulitnya memperoleh informasi dan mendistribusikannya.
2. Dari rumusan permasalah yang telah diuraikan maka peneliti ingin membangun sebuah sistem informasi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.
3. Dengan adanya aplikasi ini pengolahan data KBM lebih efektif dan efisien seperti, informasi evaluasi lebih cepat dan mudah diperoleh, segala proses pengarsipan dapat terdokumentasi dengan baik, serta informasi yang diperoleh bisa dengam mudah didistribusikan dan tepat sasaran.
4. Setelah dilakukan wawancara dan pengukuran kepuasan pengguna dengan kuisioner maka diperoleh hasil 90% baik, 80% cukup, sedang 2% kurang baik ini menunjukkan ketidak puasan terhadap proses KBM yang sedang berlangsung saat ini (belum menggunakan sistem) namun setelah ditawarkan aplikasi responden menaggapi 48% puas dan 52% merasa sangat puas.

5. Sehingga dari hasil pengukuran tersebut menunjukkan sistem informasi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) telah mengoptimalkan proses pembelajaran di SMK N 1Kota Gorontalo.

5.2 Saran

1. Kedepannya aplikasi ini bisa dikembangkan lebih real time, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif karena bisa bertatap muka langsung.
2. Aplikasi KBM nantinya juga memiliki fasilitas cetak laporan.
3. Fasilitas sms *gateway* bisa bersifat 2 arah sehingga orang tua tidak hanya menerima informasi tapi juga dapat merequest.

DAFTAR PUSTAKA

Afrina, M. dan Ibrahim, A. 2015. Pengembangan Sistem Informasi SMS *Gateway* Dalam Meningkatkan Layanan Komunikasi Sekitar Akademika Fakultas Ilmu Komputer Unsri. *Jurnal Sistem Informasi (JSI).* VOL. 7, NO. 2, Oktober 2015. http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/article/download/2265/1114 (diakses pada 25 januari 2016).

Dimyati dan Mudjiono, 2002, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

Jogiyanto. 2005. *"Definisi Sistem Informasi."*http://library.upnvj.ac.id/pdf/3sipdf/207512027/bab2.pdf (diakses 27 Januari 2016).

Mawardi, S., Satria, E., dan Tresnawati, D. 20012. Perancangan Web kelas Online Dengan Metodologi WISDM Berbasis LearningManajement System Di MAN Pemeungpeuk. Jurnal Algoritma. VOL. 09, No. 37.

Sudjana, N. 1995. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Suherman. dan Winata Putra. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdiknas.

Trinandita. 1984. *"Hal Mendasar Dalam Pendidikan".*http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/529/pdf. (diakses pada tanggal 23 Februari 2016)

Usman, M. U., dan Setiawaty, L. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung : Rosda Karya.

Vidgen, R., Avison, D. E., Wood, R., and Wood, H. A. T. 2002. *Developing Web Information Systems,* Butterworth - Heinemann

Wati, N. 2014. Penerapan Metodologi WISDM (*Web Informastion Development Methodology*) untuk Pengembangan Sistem Informasi Kebudayaan Gorontalo. Gorontalo : Universitas Negeri Gorontalo

Widyanityas, A. 2010. *Sistem Informasi Akademik Berbasis SMS Gateway Menggunakan Metode Prototype.* Semarang : Universitas Dian Nuswantoro.

Wiharto, Y. 2011. *Sistem Informasi Akademik Berbasi SMS Gateway.* Palembang : Politeknik PalComTech Palembang.