

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi sistem informasi UKM KAPAL BAJA dengan implementasi algoritma metode *Simple Additive Weighting* dan fitur geolokasi presensi (*Location Based Service*) yang memanfaatkan teknologi *Global Positioning System* (GPS), dapat diambil beberapa poin kesimpulan hasil sementara yang mana sebagai berikut:

1. Hasil dari adanya Aplikasi Sistem Informasi UKM KAPAL BAJA berbasis *mobile* ini mampu meningkatkan sistem pengarsipan absensi, perizinan anggota, dan dokumentasi kegiatan dari yang manual menjadi serba digital (*digitalized*).
2. Aplikasi Sistem Informasi UKM KAPAL BAJA berbasis *mobile* ini berhasil menggantikan sistem presensi dan pengajuan izin anggota yang masih manual, menjadi sistem berbasis digital sehingga aktifitas pengajuan izin dan presensi saat agenda kegiatan berlangsung dapat dilakukan dengan lebih cepat dibandingkan cara manual (buku absen).
3. Melalui Aplikasi Sistem Informasi UKM KAPAL BAJA berbasis *mobile* ini, Anggota dapat melihat informasi terkait agenda *event-event* besar yang akan datang, dan anggota dapat melihat arsip dokumentasi kegiatan yang telah dilaksanakan.
4. Adanya implementasi algoritma metode *Simple Additive Weighting* dapat memberikan kemudahan bagi Badan Pengurus Harian dalam menentukan anggota terbaik melalui fitur perankingan anggota hasil perhitung SAW, juga meningkatkan kesadaran berkompetisi dalam hal positif dari sisi anggota.
5. Dengan pemanfaatan *Global Positioning System* (GPS) pada fitur presensi anggota, menghasilkan integritas yang lebih baik karena anggota tidak bisa melakukan kecurangan saat aktifitas presensi jika posisi/lokasi anggota belum berada di dalam area Kampus Bhayangkara Jaya Bekasi.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil serangkaian tahapan penelitian yang telah dilaksanakan, didapatkan pula beberapa saran yang diharapkan dapat diimplementasikan pada waktu mendatang, yang mana sebagai berikut:

1. Dalam pemeliharaan sistem selanjutnya untuk dimungkinkan menambahkan fitur Materi Pembelajaran Kegiatan Alam Bebas.
2. Diharapkan dapat mengembangkan *dashboard admin* yang lebih baik dari yang digunakan saat ini untuk kedepannya.
3. Pada sisi pengguna disarankan menggunakan *smartphone* android dengan minimal ram 3GB agar aplikasi ini dapat berjalan lancar.
4. Tahapan selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan aplikasi ini untuk dapat berjalan pada platform iOS karena aplikasi ini dikembangkan dengan Flutter SDK yang sudah mendukung kemudahan pengembangan *multiplatform*.

