

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian (observasi) yang penulis lakukan mengenai pemesanan sarana prasarana olahraga, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa meskipun prosedur pemesanan sarana prasarana olahraga sudah cukup baik ataupun mudah untuk dipahami bagi masyarakat khususnya pelanggan (*member*). Namun masih belum maksimal karena masih menggunakan sistem manual yang kurang efektif digunakan di era globalisasi sekarang ini, karena dalam persaingan bisnis dan usaha saat ini banyak instansi/perusahaan yang menggunakan sistem secara otomatis khususnya dibidang teknologi dan internet demi meningkatkan kualitas sistemnya.

4.2. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang didapat, penulis mencoba untuk memberikan saran ide gagasan sistem pemesanannya, agar lebih maksimal dimasa yang akan datang. Maka penulis memberikan saran yaitu ide gagasan sistem informasi pemesanan sarana prasarana olahraga berbasis *web* yang dapat membantu mempermudah masyarakat khususnya pelanggan (*member*) dalam mengetahui informasi, melakukan pemesanan sarana prasarana olahraga, dan juga mempermudah pegawai dalam melakukan tugas dan pekerjaannya pada sistem tersebut agar menghasilkan informasi yang lebih cepat, tepat, dan akurat (*Rapid and Efisien*).

Daftar Pustaka

- Abdullah. 2017. *Amazing Project Aplikasi Ujian Online Full Ajax*. Cirebon : CV. ASFA Solution.
- Agustini (2017). Sistem Informasi Penyewaan Kamar Menggunakan Metode *Waterfall* Dengan Konsep Pemrograman Berbasis Objek (Studi Kasus : Hotel Bonita Cisarua Bogor), *III*(1), 114–123.
- Andriansyah, Doni. 2016. *Membuat Sistem Informasi Penjualan*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Barri (2013). Perancangan Aplikasi *SMS GATEWAY* Untuk Pembuatan Kartu Perpustakaan di Fakultas Teknik Unsrat. *Teknik Elektro dan Komputer*, 23-28.
- Fatmawati. (2016). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web Pada Rumah Makan Tosuka Tangerang, *II*(2), 33–41.
- Hidayatullah. 2014. *Pemrograman Web*. Bandung : Informatika.
- Ilmi (2017). Aplikasi Pemesanan Paket Kuota *Internet* Pada Gudang Kuota Lampung Tengah Berbasis Web. 1-9.
- Nugroho, Riant. 2014. *Public Policy*. Jakarta: PT. Elex Komputindo.
- Pratama. 2014. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung : Informatika Bandung.
- Prayitno dan Safitri. 2015. *Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Web Untuk Para Penulis*. Jakarta Timur.
- Sandi. 2014. *Bikin Website dengan aplikasi-aplikasi gratis cepat mudah dan murah*. Yogyakarta Mediakom.
- Sidik dan Pohan (2014). *Pemrograman Web dengan HTML*. Bandung, Informatika.
- Sukamto dan Salahuddin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Sukamto dan Salahuddin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Taufik (2017). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pentas Seni Berbasis *Web* Pada Sanggar Seni Getar Pakuan Bogor, *3*(2), 1–7.