

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai "Perancangan Sistem Informasi dan Pelayanan E-Ticket Berbasis Mobile dengan Framework Flutter (Studi Kasus: Wisata Pendakian Gunung Prau di Kabupaten Wonosobo)", berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil.

1. Aplikasi ini dapat digunakan untuk registrasi online pendakian Gunung Prau di Kabupaten Wonosobo melalui basecamp Igrimranak. Aplikasi ini menyediakan fitur-fitur seperti pemesanan tiket, peta pendakian, dan blog.
2. Hasil pengujian Black Box menunjukkan bahwa aspek fungsional aplikasi berjalan dengan baik tanpa ditemukan kesalahan.
3. Pengujian aspek usability yang melibatkan 45 responden menggunakan metode SUS menghasilkan nilai B asumsi "Excellent" dimana merupakan "Sangat Bagus". Selain itu, dari kategori Acceptability Ranges, aplikasi ini dinilai "High", berarti dapat diterima oleh pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, adapun saran dari peneliti untuk pengembangan atau perbaikan sebagai berikut.

1. Perlu penambahan fitur yang lebih kompleks seperti fitur denda dan lainnya.
2. Perlunya pembuatan halaman admin dikarenakan untuk mengontrol aplikasi yang digunakan pendaki.
3. Pada penelitian selanjutnya sebaiknya mengimplementasikan weather API atau API cuaca agar pengguna dapat mengetahui cuaca sebelum mendaki Gunung Prau di Kabupaten Wonosobo.
4. Perlu ditambahkan lagi *basecamp* pada aplikasi dikarenakan tidak hanya satu *basecamp* saja saat mendaki Gunung Prau.

5.3 Jadwal Penelitian

Berikut rancangan jadwal penelitian yang digunakan sebagai acuan dalam berlangsungnya proses penelitian:

Tabel 5.1 Jadwal Penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan I Minggu ke-				Bulan II Minggu ke-				Bulan III Minggu ke-				Bulan IV Minggu ke-				Indikator
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Tahap 1																	
Menentukan judul penelitian																	Penentuan judul penelitian dan juga metode yang digunakan.
Pengerjaan Bab 1																	Pengerjaan Bab 1 berupa latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
Pencarian teori dan studi pustaka																	Pencarian referensi berupa jurnal, buku dan thesis.
Pengerjaan Bab 2																	Pengerjaan Bab 2 berupa pencarian jurnal penelitian yang sama dan landasan teori.

Jenis Kegiatan	Bulan I Minggu ke-				Bulan II Minggu ke-				Bulan III Minggu ke-				Bulan IV Minggu ke-				Indikator
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Revisi Laporan																	Pengerjaan ulang laporan pada Bab 1 dan Bab 2.
Pengerjaan Bab 3																	Pengerjaan Bab 3 berupa subjek dan objek penelitian, alat dan bahan, penjelasan diagram alir penelitian dan kesimpulan.
Revisi Laporan																	Pengerjaan ulang laporan pada Bab 1, Bab 2 dan 3.
Tahap 2																	
Melakukan Wawancara																	Melakukan wawancara langsung ke Gunung Prau dan mengumpulkan data.
Pengerjaan UI/UX																	Pengerjaan UI/UX tampilan front end aplikasi yang digunakan.
Melakukan Slicing UI																	Melakukan coding untuk slicing ui pada aplikasi.

Jenis Kegiatan	Bulan I Minggu ke-				Bulan II Minggu ke-				Bulan III Minggu ke-				Bulan IV Minggu ke-				Indikator
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Pengintegrasian Front End																	Melakukan integrasi UI ke database.
Pengerjaan Bab 4																	Pengerjaan Bab 4 berisikan Metode dan alur atau flowchart penelitian.
Pengerjaan Bab 5																	Pengerjaan Bab 5 berisikan kesimpulan dan saran.