

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5. 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang Rancang Bangun Sistem *E-Inventory* dengan metode *Agile Extreme Programming* dan pengujian kelayakan dengan metode *Blackbox Testing*, didapatkan kesimpulan seperti berikut :

1. Rancang Bangun Sistem *E-Inventory* dengan metode *Agile Extreme Programming* menghasilkan kesimpulan berupa menu *Login* jika *username* dan *password* diisi dengan benar setelah diuji berhasil menampilkan tampilan halaman *login*, menu *Login* jika *username* dan *password* tidak diisi dengan benar begitu juga dengan salah satunya saja diisi dengan benar setelah diuji tampilan halaman *Login failed* sehingga hasil ujinya berhasil. Menu *Dashboard* jika di klik menampilkan halaman menu *dashboard* dan hasil uji berhasil, menu data barang setelah di klik menu datan barang dan menampilkan halaman data barang setelah diuji berhasil, menu tambah barang setelah di klik tombol tambah barang akan menampilkan pesan berhasil tambah barang setelah diuji tampilan halaman tambah barang berhasil, tombol ubah barang kemudian di klik tombol ubah dan akan menampilkan halaman ubah barang setelah diuji berhasil menampilkan halaman ubah barang, tombol hapus barang setelah di klik tombol hapus barang akan menampilkan pesan hapus barang setelah diuji barang berhasil dihapus, tombol cetak label setelah di klik tombol cetak label akan menampilkan *QR Code* Data Barang setelah diuji berhasil menampilkan menu cetak label. Selanjutnya ke menu barang masuk kemudian klik menu barang masuk menampilkan menu barang masuk setelah diuji ternyata berhasil menampilkan menu barang masuk, tombol cetak laporan barang masuk kemudian klik tombol cetak laporan barang masuk setelah diuji ternyata berhasil menampilkan halaman cetak laporan barang masuk, menu barang keluar kemudian klik menu barang keluar akan menampilkan menu

barang keluar setelah diuji berhasil menampilkan menu barang keluar, klik tombol tambah barang keluar setelah di klik tombol tambah barang akan menampilkan pesan tambah barang keluar setelah diuji berhasil menampilkan pesan tambah barang keluar berhasil, tombol ubah barang keluar kemudian klik tombol ubah barang keluar akan menampilkan halaman ubah barang keluar setelah diuji berhasil menampilkan halaman ubah barang keluar, tombol hapus barang keluar kemudian klik tombol hapus barang keluar setelah itu akan menampilkan pesan hapus barang keluar hasil yang diuji berhasil menampilkan pesan hapus barang, dan tombol cetak laporan barang keluar kemudian klik tombol cetak laporan dan akan menampilkan halaman cetak laporan barang keluar setelah diuji berhasil menampilkan halaman cetak laporan barang keluar.

2. Pengujian rancang bangun sistem *E-Inventory* menggunakan *Blackbox Testing* setelah dipraktekkan pada sistemnya berhasil dan sesuai dengan yang diuji sehingga dapat dinyatakan sistem *E-Inventory* tersebut berhasil.

## 5. 2. Saran

Berdasarkan perancangan sistem informasi *E-Inventory* Pada Gereja Pantekosta di Indonesia Parakletos Purwokerto Menggunakan Metode Agile diperoleh saran yang dapat diberikan yaitu :

- a. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan sistem informasi *E-inventory* Pada Gereja Pantekosta di Indonesia Parakletos Purwokerto yang masih berbasis *website* menjadi basis *Mobile*.
- b. Penelitian selanjutnya diharapkan menambahkan metode pengujian yang lebih kompleks seperti *Whitebox Testing* dan *User Acceptance Testing*.