

## **BAB VI PENUTUP**

### **6.1 Kesimpulan**

Berdasar uraian dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan dari hasil uji coba pemakaian aplikasi MORSIOMPI maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengelolaan kegiatan kemahasiswaan Program studi Pendidikan Informatika dibangun sistem dalam bentuk *software* atau program aplikasi dengan nama Model Rancangan Sistem Informasi Online Himafortika (MORSIOMPI) Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Sumatera Barat, dengan tujuan membantu tugas sekretaris HIMAFORTIKA dalam pengolahan data kegiatan kemahasiswaan di lingkungan Program Studi Pendidikan Informatika.
2. Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, karena semua data tersimpan dalam data base DBKegiatan sehingga semua data dan informasi serta dokumen terdokumentasi dengan baik, sehingga sistem ini memberikan informasi yang berkualitas dan bernilai.
3. Dengan terbentuknya program aplikasi ini mengembangkan keterampilan dan kreativitas mahasiswa pada kompetensi Teknik Komputer Jaringan yang mampu memasang jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak yang mampu merancang suatu sistem informasi untuk mempermudah dalam pengelolaan kegiatan kemahasiswaan, dan Multimedia yang mampu melengkapi perancangan animasi sistem informasi untuk kenyamanan dan

keindahan program aplikasi yang digunakan oleh pengguna sistem informasi.

4. Sistem MORSIOMPI dalam mengolah data informasi kegiatan kemahasiswaan Program Studi Pendidikan Informatika sangat efektif dan efisien sehingga informasi yang disajikan lebih valid.

## 6.2 Saran

Dari beberapa kesimpulan di atas dapat di berikan beberapa saran-saran sebagai berikut :

1. Agar Pengelolaan kegiatan kemahasiswaan lebih baik dan dapat membantu tugas sekretaris HIMAFORTIKA dalam pengolahan data kegiatan kemahasiswaan di lingkungan Program Studi Pendidikan Informatika., sebaiknya menggunakan program aplikasi ini dengan nama Model Rancangan Sistem Informasi *Online* Himafortika (MORSIOMPI) Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Sumatera Barat.
2. Diharapkan aplikasi ini memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, karena semua data tersimpan dalam data base DBKegiatan sehingga semua data dan informasi serta dokumen terdokumentasi dengan baik dan informasi yang diberikan kepada pengguna lebih tepat dan cepat.
3. Sebaiknya untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas mahasiswa pada kompetensi Teknik Komputer Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak dan Multimedia, disarankan untuk membuat tugas akhir dalam bentuk membuat atau membangun suatu sistem yang dituangkan dalam program

aplikasi untuk dapat menyelesaikan masalah pengguna terutama dalam hal sebagai alat bantu pengolahan data dengan tujuan efisiensi pengolahan data.

4. Diharapkan sistem MORSIOMPI dalam mengolah data informasi kegiatan kemahasiswaan Program Studi Pendidikan Informatika lebih efektif dan efisien sehingga informasi yang disajikan lebih valid, sehingga mempunyai informasi yang disajikan lebih bernilai.