

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan sistem penyewaan lahan dan properti berbasis web dengan pendekatan *waterfall* ini, dirancang untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Perancangan sistem penyewaan dilakukan dengan mengimplementasikan pengembangan sistem yaitu *System Development Life Cycle* pendekatan *waterfall*. Proses perancangan tersebut memiliki tahapan – tahapan dari perancangan penyewaan lahan dan properti berbasis web dengan pendekatan *waterfall*, sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Tahap analisis kebutuhan perangkat lunak merupakan proses pengumpulan daftar kebutuhan dilakukan untuk dapat membangun sistem yang dibutuhkan sesuai kebutuhan dengan menggunakan beberapa cara antara lain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dengan melakukan observasi secara langsung untuk menganalisa kendala pada sistem yang ada atau sedang berjalan. Selain melakukan observasi langsung, melakukan wawancara kepada sumber yang bersangkutan diperlukan untuk mengetahui kendala yang di alami secara langsung pada sistem berjalan guna menentukan atau menganalisa kebutuhan sistem.

2. Desain

Tahap desain merupakan tahapan membuat desain sistem baru yang dihasilkan dari proses sebelumnya yaitu *requirement analysis* merancang sistem penyewaan lahan dan properti. Pada rancangan desain sistem usulan ini menggunakan sebuah proses modeling *structured system analysis and design*, dengan *tools* dalam diagram seperti use case diagram, data flow diagram, dan entity relationship dan mock up sebagai gambaran aplikasi sistem penyewaan lahan.

3. Implementasi

Tahap implementasi merupakan sebuah tahapan dimana mulai dibangunnya sebuah aplikasi sistem penyewaan lahan dari hasil proses – proses sebelumnya yaitu tahap *requirement analysis* dan *design*. Tahapan ini penulis menggunakan *tools* dalam membangun aplikasi seperti *visual studio code*, MySQL sebagai *database*, dan PHP,HTML, dan CSS sebagai Bahasa pemrogramannya.

4. Testing

Tahapan terakhir merupakan testing, pada proses ini dilakukan sebuah pengujian *black box testing*, dengan menjalankan aplikasi dan mencoba setiap fitur yang sudah dibuat untuk memastikan bahwa semua proses dan aplikasi berjalan dengan semestinya.

5.1. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang ada, penelitian ini memiliki beberapa saran yang dapat menjadi sudut pandang lain bagi pengembang selanjutnya, pembaca dalam meningkatkan kualitas sistem yang telah dibangun serta menyesuaikan sistem yang telah digunakan.

1. Melakukan pengembangan flow transaksi yang saat ini masih menggunakan sistem pengiriman bukti pembayaran dengan menggunakan sebuah *payment gateway* agar menjadi lebih mudah dalam melakukan transaksi.
2. Menambahkan fitur profile untuk user agar dapat melakukan perubahan terkait data pribadi.
3. Mengembangkan sebuah sistem user interface sehingga dapat memberikan performa tampilan yang lebih baik.