

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi pengelolaan ekstrakurikuler berbasis web di MTs Islamiyah Londut berhasil dirancang dengan menggunakan metode Agile. Metode ini memungkinkan proses pengembangan sistem dilakukan secara bertahap dan fleksibel, sehingga mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengorganisasian kegiatan siswa di lingkungan sekolah.
2. Sistem ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan instruksi yang jelas, sehingga mudah dipahami serta dioperasikan oleh pengguna, baik itu admin, guru, maupun siswa. Hal ini memberikan nilai tambah dalam hal user experience, karena pengguna dapat mengakses dan menjalankan fungsi sistem tanpa mengalami kendala berarti.
3. Dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, sistem mampu mengelola data, memantau kegiatan, serta menangani proses pendaftaran ekstrakurikuler secara lebih terstruktur dan sistematis. Sistem ini secara efektif menggantikan proses manual yang sebelumnya digunakan, serta memberikan kemudahan, kecepatan, dan ketepatan dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

5.2 Saran

1. Untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan, sistem dapat dikembangkan agar terintegrasi langsung dengan sistem akademik sekolah. Hal ini

memungkinkan sinkronisasi otomatis terhadap data siswa, jadwal kegiatan, dan laporan kehadiran. Selain itu, penambahan fitur penjadwalan otomatis dapat membantu menyesuaikan waktu ekstrakurikuler berdasarkan ketersediaan siswa dan pembimbing, sehingga dapat meminimalkan bentrok jadwal.

2. Peningkatan performa sistem sangat penting untuk mendukung kenyamanan pengguna, terutama saat diakses secara bersamaan oleh banyak pengguna. Upaya optimalisasi dapat dilakukan melalui penerapan teknologi caching, efisiensi struktur basis data, serta pengujian performa berkala agar sistem tetap responsif dan stabil saat digunakan.
3. Peningkatan Tampilan dan Pengalaman Pengguna
Agar sistem lebih mudah digunakan oleh semua kalangan, khususnya siswa dan guru yang belum terbiasa dengan teknologi digital, perlu dilakukan peningkatan pada sisi antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Desain yang intuitif, user-friendly, dan mudah dipahami akan sangat membantu dalam meningkatkan kenyamanan serta efektivitas penggunaan sistem secara keseluruhan.